GAMEPLAZA

电子游戏广场



定价 10.00元

27

GAMEPLAZA

WWW.NEWTYPE.COM.CN

EXODUS GUILTY

EXODUS Guilty NEOS

エクソダスギルティー ネオス

超时空之旅

全分支罗列 此花

KONOHANA:TRUE REPORT

决战2 KESSEN

滴水不漏攻略收藏版

泪指环物语

EARRING SAGA

尤特那英雄战记

全部要点详细剖析!!

恶魔城年代记

超攻略道场

黄金城之门

（第五卷）

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

为了同一个目标走到一起来！



《电子游戏与电脑游戏》编辑部诚征各地特约通讯员！

在游戏业界风起云涌的今天，为了更好的把握整个游戏市场的走向，更快了解玩家的实际需求，将市场信息及时反馈给读者，《电子游戏与电脑游戏》编辑部现向全国各地发出诚征令，诚征各地特约通讯员！希望感兴趣的玩家参阅以下的详情。

特约通讯员要求

❶ 年龄不限
❷ 性别不限
❸ 对自己城市的游戏圈动向有较清楚的了解。
❹ 有一定的文字表达能力。
❺ 能够在第一时间内将所了解的情况反映给编辑部和读者。
❻ 能够及时和编辑部取得联络
❼ 有意为中国游戏事业努力奋斗的玩家

特约通讯员义务

❶ 每月对自己所在城市地区游戏圈的风吹草动及时了解，并以最快的速度反映给编辑部。（如最近流行的游戏、当地有关的游戏新闻，城市中有关游戏的大事趣事等）
❷ 了解新出的游戏，游戏碟的实价、质量等，最好有评测报告。
❸ 了解新出的游戏硬件设备以及其实价、质量等，最好有评测报告。
❹ 调查游戏市场中最新最好的游戏周边，将价钱、质量、模样等反映给编辑部（有照片最好）

特约通讯员可享受以下优厚待遇

- 编辑部备案，并在杂志中刊出本人的个人简介。
- 获得《电子游戏与电脑游戏》编辑部全年所出所有书籍以及赠刊（包括《电子游戏与电脑游戏》，《电子游戏一点通》，《电子游戏广场》等）
- 获得编辑部的特约记者证，并可以免费参加编辑部组织的各项活动。
- 特别有价值的信息，编辑部将发给相应的奖励。
- 定期获得编辑部赠送的礼物（包括首办、画集等）。
- 每年年底根据读者的评选，依照信息的真实性、准确性、可读性的原则选出五名表现最佳的“精英特约通讯员”赠送当时流行掌机一台（或原版游戏软件一套）
- 表现出色的联络员将会被吸收为《电子游戏与电脑游戏》的专职编辑。

请有意应征的朋友将资料和附有档案的简历尽快寄给我们！

个人简历

姓名 ________ 性别 ________ 职业 ________
年龄 ________ 游戏年龄 ________
所在 ________ 省 ________ 市（自治区／直辖市）
联系电话 ________ 邮政编码 ________
通讯地址 ________
Email ________ OICQ 号码 ________

简短留言

我们的联系方法

Email: tvgamepcgame@263.net　邮编 100085　地址：北京市清河邮局062信箱《电电》特约通讯员 收

最终幻想X

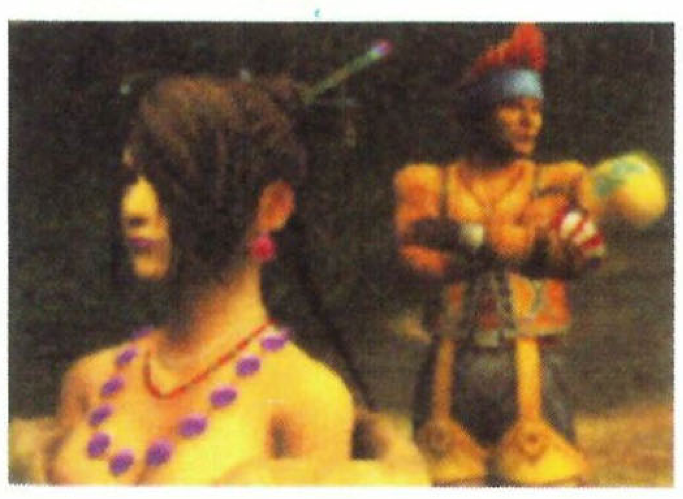


《FFX》马上就要发售了，现在已经完全完成了开发，本次向大家介绍一下两个新的角色，一个是黑魔道士身份的女性——露露，另一个是以酷著称的剑士阿隆。妖艳的黑魔道士和身背大剑的剑士给《FFX》又另玩家发出了令人更加期待的目光。

机种:PLAYSTATION 2	厂商:SQUARE
类型:RPG	发售日:7月19日

妖艳女黑魔道士露露的魅力!!





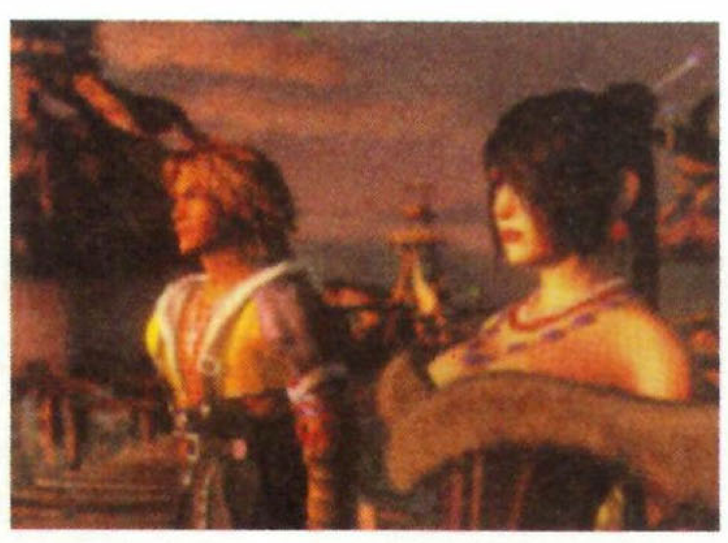
略带忧伤的眼神，脖子上挂着耀眼的项链，一身黑色的装束给人以优雅妖艳的感觉。她的身份是女主角尤娜的守护者，比尤娜大5岁的她就像姐姐一样守护在她的左右，她时而严厉时而慈爱。

这位女魔道士使用的武器是一种特殊的魔杖，这种魔杖在露露的咏唱下就会发动十分强力的魔法，另外她又一种叫魅惑的必杀技，可另对手完全失去意志，这样在战斗中敌人就不能做出任何反击，我方的其他角色就可以兵不血刃地取得胜利。

女魔道士露露(LULU)











身背长剑的武士

身背等身长的大剑经过了无数严格训练的剑士，他沉着冷静少言寡语。他的右眼带有一道伤疤，夸张的高领把他嘴部完全护住，再加上平时带着一副太阳镜，让人看不出他真实的面孔。平时他把手放在披风里面，腰的右侧挂着一个酒葫芦，有种东洋武士的风格。阿隆的武器是一丈多长的大剑，从剑的长度上可以看出它那压倒性的破坏力，再厉害的敌人也可以被它一刀两断！这个家伙背剑的姿势看上去很像克劳德吧！不知道是否也会那招超究武神霸斩呢？





剑士阿隆(AURON)







旧世界的遗产

机种:PS2　厂商:SCEI　类型:AVG　发售日:2001年冬

这是于5月16~18日(当地时间)在美国举办的E3上刚刚发表的动作游戏“旧世界的遗产”。我们现在就要向大家介绍这部能够体验到壮大冒险游戏的最新情报!



在这部游戏中，散布着古代文明的遗迹和巨大雕像的异世界将成为冒险舞台。游戏者要操纵主人公一边与阻碍前进的敌人们对战一边解开沉睡在异世界的众多谜题。在美丽的3D空间中将会进行什么样的冒险呢……，赶紧来看以下的情报吧!

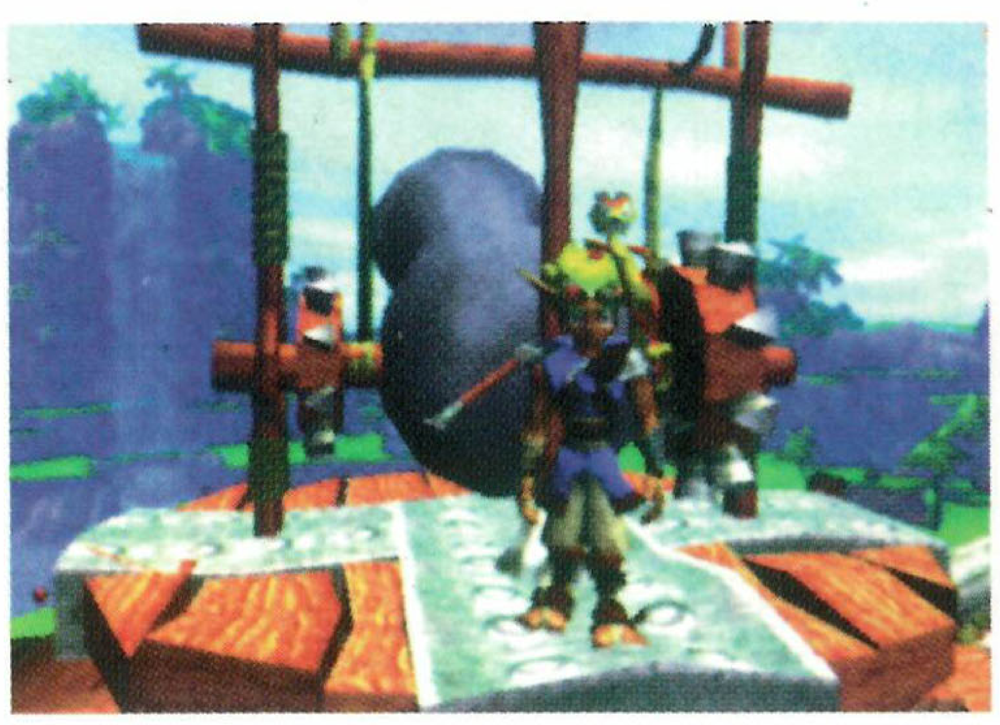
失去文明的世界——



冒险舞台是失去文明的世界，然而在各地中，被称为“旧世界文明”的古代文明遗迹被一一发现……

主人公为了解开这个世界的谜而开始冒险，但是在途中，主人公的好朋友却落入了充满“罪恶能量”的巨大木桶中变成了像黄鼠狼一样的生物！为了搜寻能量的正体和如何将好朋友恢复成原来姿态的方法，俩人合力而开始了冒险……

能够享受到真正的冒险的种种要素!

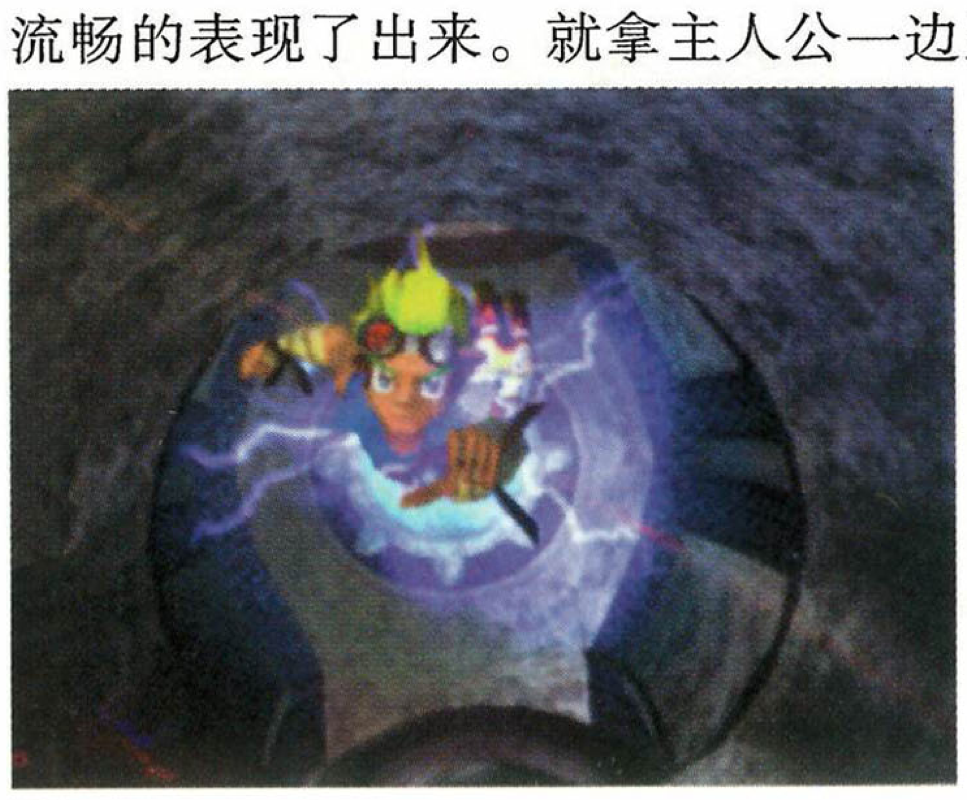


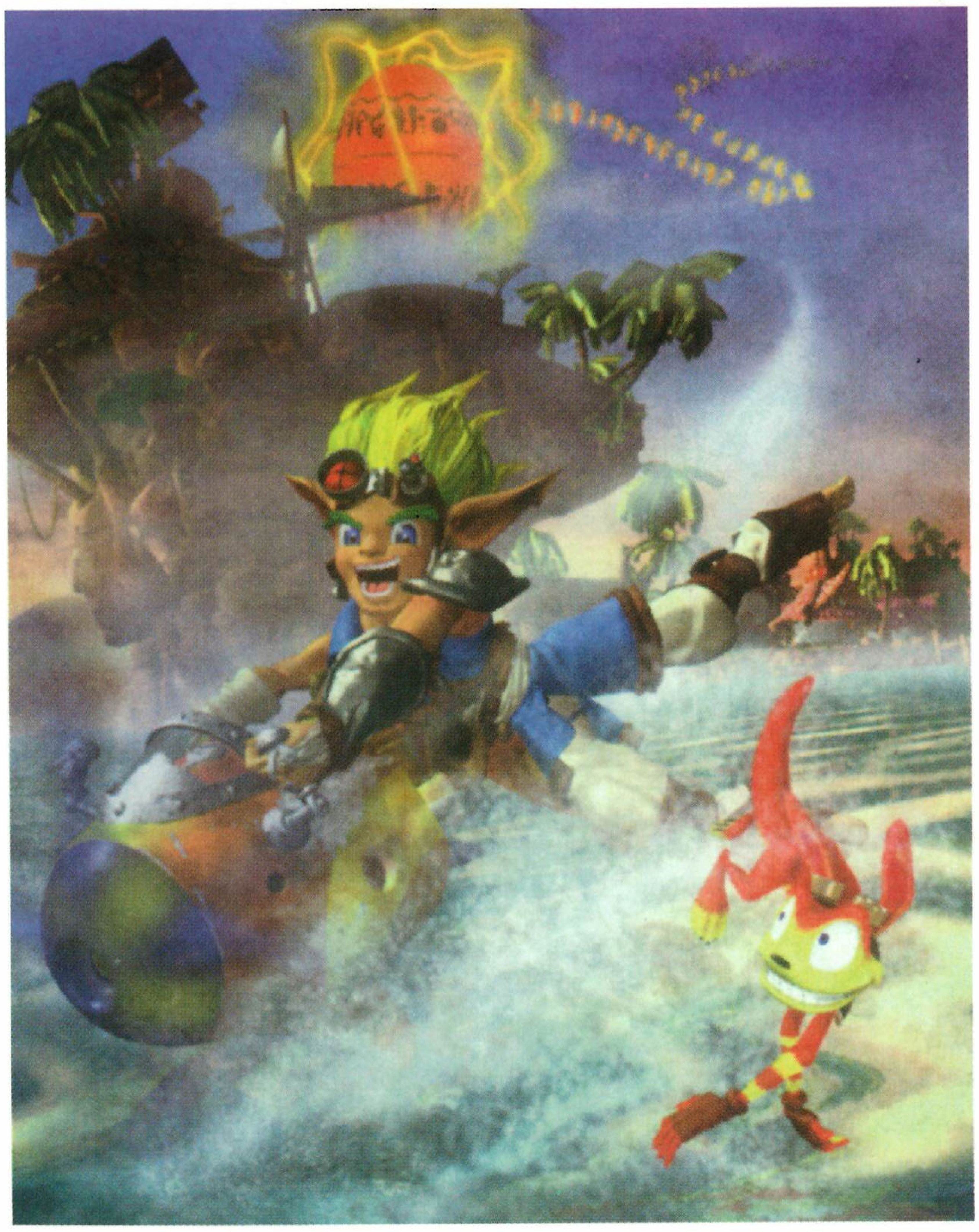
在游戏开始时，主人公要探索自己所居住的沿海村落，而且要一边解决身边所发生的问题一边积累经验做长期冒险的准备，用自己的力量去解开所有物语之谜应该会得到更大的乐趣。

这部游戏中搭载了许多能够让游戏者感觉到正在用自己的力量与智力进行冒险的系统，我们将在这里为大家公开3点要素!!

POINT1 没有任何不适感的操作性

在这部以美丽的画面而吸引目光的游戏中，人物的动作也被流畅的表现了出来。就拿主人公一边跑下坡道一边攻击敌人的场景来说吧，“跑步动作”、“下坡的姿势”、“由惯性而产生的加速”、“被风吹动的头发”以及“攻击动作”等动画都被真实的合成出来。所以游戏者可以在没有任何不适感的状态下自由的操作极具真实感的人物。





POINT2 壮大的3D空间



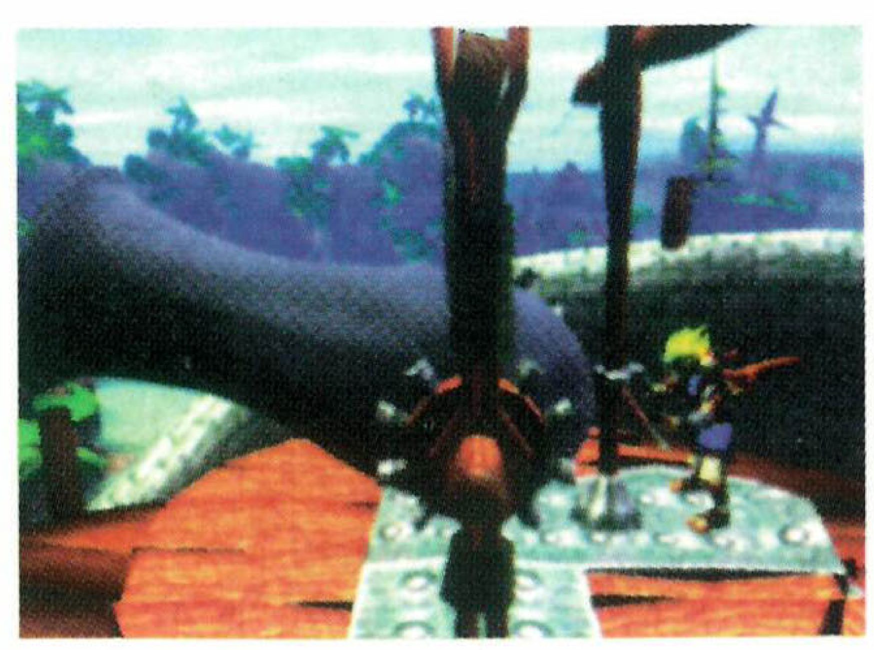
游戏背景中所描绘的图画并不仅仅是单纯的背景而已，它们看起来全都是正在“存在”的东西，例如遥远山顶上隐约而见的小屋和耸立在茂密森林中的像遗迹似的塔等，这些场所其实都是能够通过游戏者的努力而到达的冒险地点。

POINT3 破解谜底的喜悦



在冒险的过程中，几个等待解决的问题会阻碍游戏者的前进。在这部能够通过自己的力量来获得冒险喜悦的游戏中，解决问题的方法也是多种多样的!

能够通过主人公的动作来解决的谜就像是智力游戏一样，如果不绞尽脑汁去想是无法解开的哟，除此之外还有一些是不擅长赛车游戏和运动游戏便很难解决的问题！我相信这将会是一部不会令游戏者产生腻烦之感的游戏。



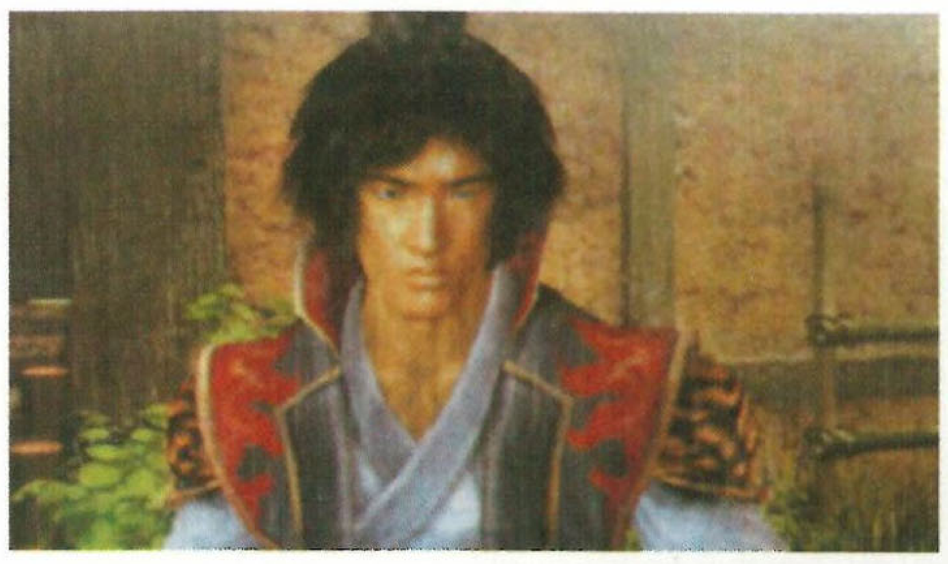
再有值得一提的是，本作游戏中还为冒险者准备了丰富的交通工具。其中包括利用反重力便可令其上升、用螺旋桨便可得到推动力的机械，以及如果饲养它那么便会背着主人公进行长途跋涉的鸟……

类型：AVG 发售日：2002年3月
机种：PS2 厂商：CAPCOM



精练的眼神，线条突出的嘴唇，还有朴实无华的发型。歌舞伎的衣着裹在身上，手舞动长刀一个一个劈倒敌人……在游戏幻想世界中已故的松田优作再次复活了！鬼武者系列发展到了第二作，而主角也从金城武变成了松田优作，超越想象极限的进化作品就在你的眼前了……





PS2 第一个发售量超过 100 万的作品《鬼武者》销售不过 5 个月，现在它的新作系列《鬼武者 2》即将推出了。在 6 月 12 日《鬼武者 2》作品制作发表会场大屏幕播出主角形象时引起轰动，原来主角竟然是在 12 年前去世的松田优作！在本作中他扮演的角色是年轻人——柳生十兵卫。下面我们看看有关作品的详细内容介绍。

在发表会上稻船敬二制片演示了《2》的游戏情况。使用三段斩的十兵卫出现在观众面前！和使用“鬼之笼手”吸取敌人魂魄的左马介不同，十兵卫是轻装上阵，只要用手臂就可以将敌人的魂魄吸收使用，可见他身体内流动的很可能就是鬼族血液的力量。

《鬼武者》故事 13 年以后的大正元年。十兵卫回到了被破坏的故乡，知道了自己身体流淌着鬼族血液的十兵卫发誓要打倒袭击村庄的幻魔长——织田信长。

在历史上中，柳生一族的户主在成年之前一直叫做“十兵卫”。而松田优作演绎的十兵卫是柳生新阴流的开祖“柳生 宗严”，并不是大家比较熟知的“二角罗刀”的十兵卫。

《鬼武者 2》主角松田优作的演艺轨迹！



《苏醒的金狼》

大树春彦原作的硬血动作片。松田优作在作品中扮演一个看似平凡但实际却背负着血海深仇的年轻人，据说为了在影片中能够出色的表演，他曾进行过超过 5000 发的实弹射击训练。

《该死的野兽》

这也是大树春彦原作的作品。松田优作扮演一个表面沉静但内心狂乱的罪犯。为了演好角色他拔了四颗牙并减肥 8 公斤。

《侦探物语》

原作赤川次郎。在作品中松田优作扮演女子大学生的贴身保镖，在飞机场身高相差 30 厘米的两人热吻场面为当时的观众们所津津乐道。

《BLACK RAIN》

里德利·斯科特导演、好莱坞制作的暴力动作片。松田优作与麦克尔·道格拉斯、高仓健一同演出，当时引起轰动。在本作中他扮演凶恶的杀人犯，在制作完成后去世。

超级豪华的 STAFF 阵容！



游戏制片稻船敬二

CAPCOM 第二开发部部长。曾经担当过《洛克人》和《鬼武者》的总制片。



角色设定雨宫庆太

设计界的达人。曾担当《七风岛物语》监督及《人造人间》和《铁甲机 MIKAZUKI》的创作。



CG MOVIE 制片仓泽干隆

他是担任过包括《鬼武者》开场动画在内的多部电影 CG 和动画制作的制片人。



音乐岩代太郎

作曲家。除了担任“葵～德川三代～”和“ANAZAHEBUN”的作曲，还在许多方面有突出成就。



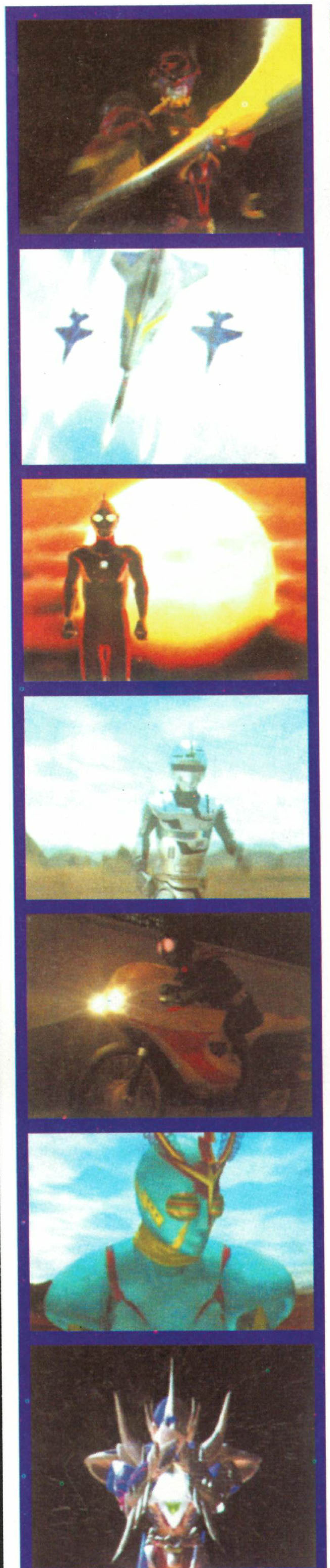
CG MOVIE 设计金田龙

担当过《鬼武者》的游戏中和结尾 MOVIE 制作的电影监督。代表作有《电影少女》等。



剧本杉村升

游戏剧本制作集团 FLAGSHIP 社长。参与过《生化危机》、《CODE：贝罗尼卡》和《鬼武者》的创作。





超级特摄大战 2001

机种:PLAYSTATION	厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG	发售日:2001 年 9 月

令人怀念的特摄人物总动员!!

STORY

一种奇怪的力量降到了行星，鬼神般破坏力和杀戮开始了，银河联帮警察发誓要消来恶魔军团。而宇宙中许多窥窃着地球的侵略型宇宙人，他们几乎是在同一时刻一起来到了他们的目标——地球。

“SUPER 特摄大战 2001”是集中了日本特摄作品的战略模拟游戏，像当初我们看到的“恐龙特急克赛号”就是所谓的特摄作品。怎么样,大家开始感兴趣了吧!

在这款游戏中集结了“假面超人”、“奥特曼”、“大铁人”等等这些在日本拥有极高度人气作品的主角（里面没有陪伴过我们成长的可赛战士呀)，对于那些不是很了解这些故事的具体内容的玩家们来说,通过本作我们可以体会一下这些特摄故事片的魅力。

主人公依旧穿着特殊的融机金属衣服，按照人体特征，玩家们可以选择“合金系”和“生化系”二种装备。藏在 2 名主人公身后的秘密,及与最终 BOSS 的关系,通过 ORIGINAL STORY 大家可以知道。





游戏是正统的战略SLG!!

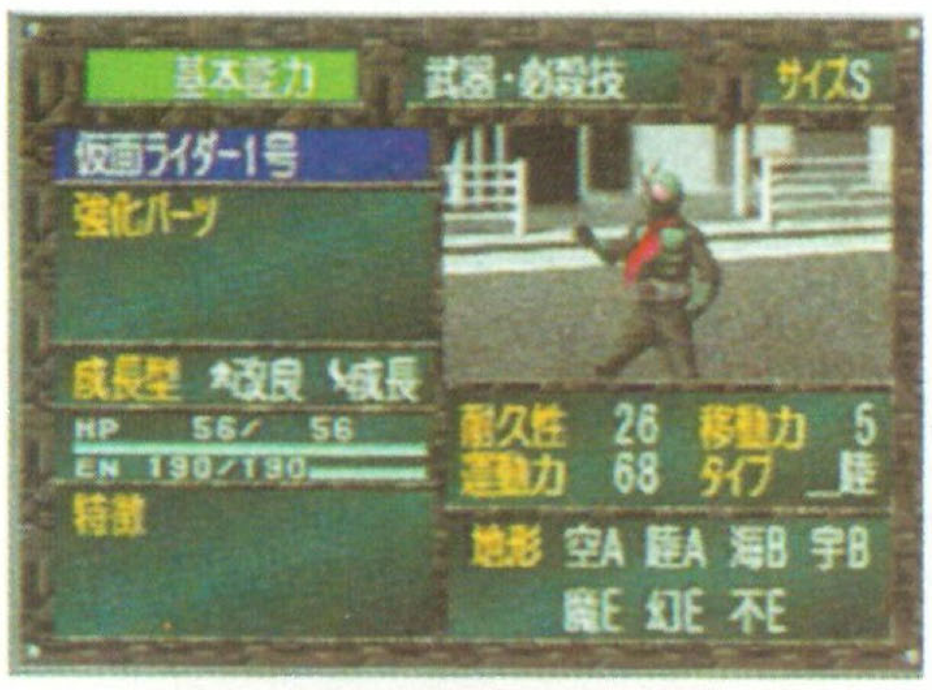
游戏系统与同社发卖的“超级机器人大战”接近，所区别的是单位在地图上移动，再与敌作战。然后就是特摄作品中，不可欠缺的要素——变身和巨大的机器人的操作，新武器开发等新系统，游戏中原作主人公将与历代特摄中的英雄合力，保卫地球。与恶势力作战!



▲在INTERMISSION菜单下，我们可以对各个装备进行改良、装备强化道具及研究开发新的功能。



▶如果成功占领重要的据点的话，角色的等级就会得到上升。



▶这是角色的状态画面。在这个画面中角色的各项数值是可以看得很清楚，而且变身前后所发生的变化也可以了解的一清二楚。

大家在小的时候曾经都看过《恐龙特急克塞号》，那就是特摄片在中国的代表作啦。一般特摄片都会使用各种缩微道具来表现穿着奇异服装的演员的巨大身形，其内容一般为变身队员与各种奇怪怪兽的搏斗，常用城市中不顾他人死活的破坏和残酷战斗来进行夸张的破坏。分析其根源，是由于70年代世界经济衰退，导致人们喜欢看到有别人比他们更惨，完全是出于幸灾乐祸心理。代表作为《咸蛋超人奥特曼》及《雷鸟机神队》。

变身

基本上每一个人物都可以变身，为了变身还需要一定的“气力”。能变身的人物，和马上就能变身的人物在CMC中随时表示出来。



▶因为战斗员变身需要一定的气力值，所以说在战斗中一定要注意战斗员活动的调配，贮存必要的气力。

CUT IN

与敌作战场面。基本的个体必杀技都会用字幕表示出来，原作的名场面，用当时的实写映影和新制作的图像组合，再现出来，另外，还收录了原曲。



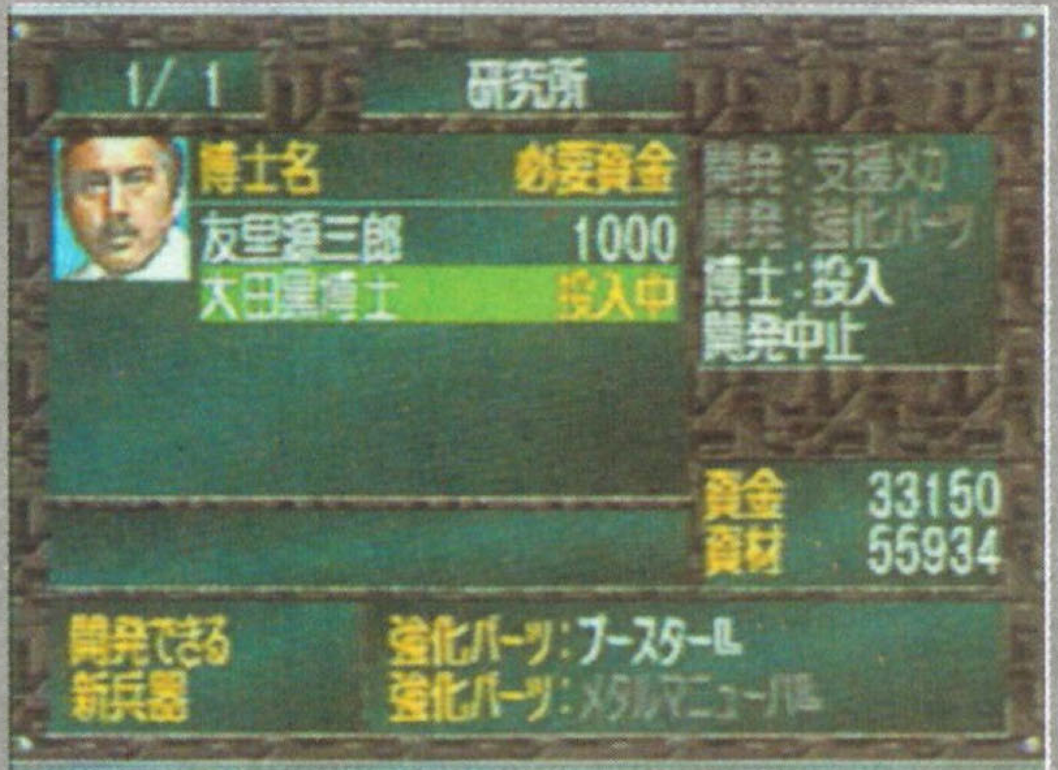
▶我们可以在游戏中听到看到熟悉的音乐和画面。

新武器的开发

在游戏中存在着许多博士，他们是战斗的重要组成部分，因为这些博士，能开发出新武器，博士们术业有专攻……能支援军工场，强化部件，博士们可同时合作研究某项新技术，以使早日完成。

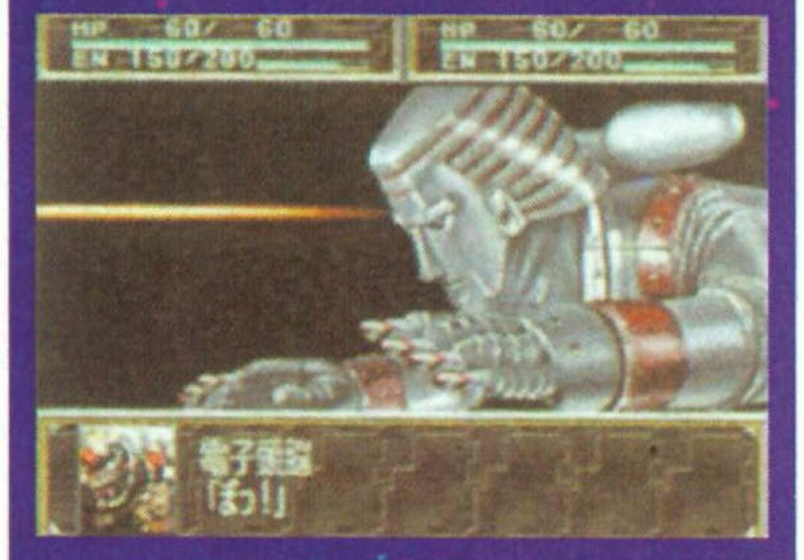


▶根据游戏进行的路线和结局的不同，成为同伴的博士们也会发生改变。



◀从左图我们可以看出，这就是博士们新开发出来的武器——90式主力战车。
















大铁人17


人造人基凯达


基凯达01


宇宙刑事


宇宙刑事夏利潘


宇宙刑事夏依达


秘密战队


GAINT ROBO

再次被解开的封印









具有圣魔血统的人类少女





探险 RPG——《玉茧物语》续篇终于登场了！游戏仍然具有独特的世界观，但是在系统上却有有大胆的变更，它让玩家能享受到全新的乐趣。

游戏主要是描写男主人公卡夫（カフー）操纵被称为圣魔的魔物在4个幻想的森林里进行冒险的故事，游戏中众多富有魅力的角色和奇幻的场景让人有耳目一新的感觉。

たまままゆものがたり

玉繭物語2

机种：PLAYSTATION 2	厂商：元气
类型：育成型 RPG	发售日：2001年夏



STORY

故事发生的舞台是前作品的数十年或者数百年后的世界。雷邦特曾使用的茧的技术发生了变异，由被称为“魔攻众”的集团继承下来。某日，一位少年为了成为魔攻众，开始寻访古姆艾尔神殿。此少年名叫卡夫（カフー）。但是，卡夫在接受这一资格考试的途中，受到了极为可怕的诅咒……



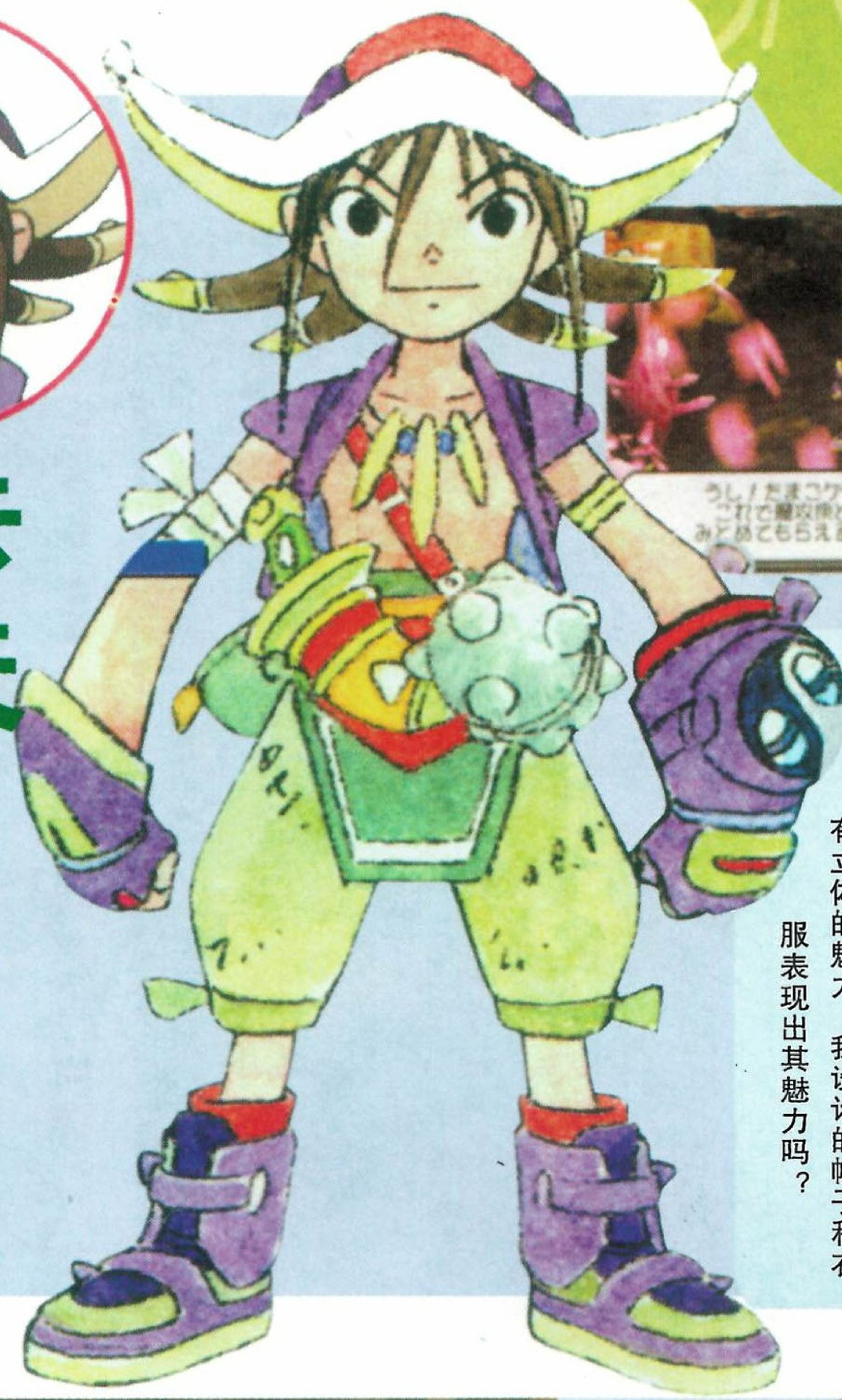
玉繭物語2~滅びの蟲~





这里，向大家介绍一下近藤胜也所描绘的颇具魅力的《玉茧2》中的人物角色！近藤是通过《魔女的快件》、《听海》等开始从事角色设计、作画监督的动画界泰斗。

卡夫







本作品的主人公，是位开朗、活泼的少年，憧憬向往着传说中的茧使术，以圣地ケムエル神殿为目标。在挑战成为魔攻众的考试的途中，被奇怪的茧施以诅咒。

近藤胜也的角色解说

若是以往的动画的话，是用简单的轮郭来进行设计的，但这次较注重创作出一种立体感。特别是カフース是主人公，因为处于人物相互关系的中心，尽管是中性的，还是注意让其具有立体的魅力，我设计的帽子和衣服表现出其魅力吗？

近藤胜也的角色解说

角色的性格和外观是会成为主观影响玩家好恶的因素，在这方面我做了一些调整，大家来通过游戏感受一下本作独特的设定。

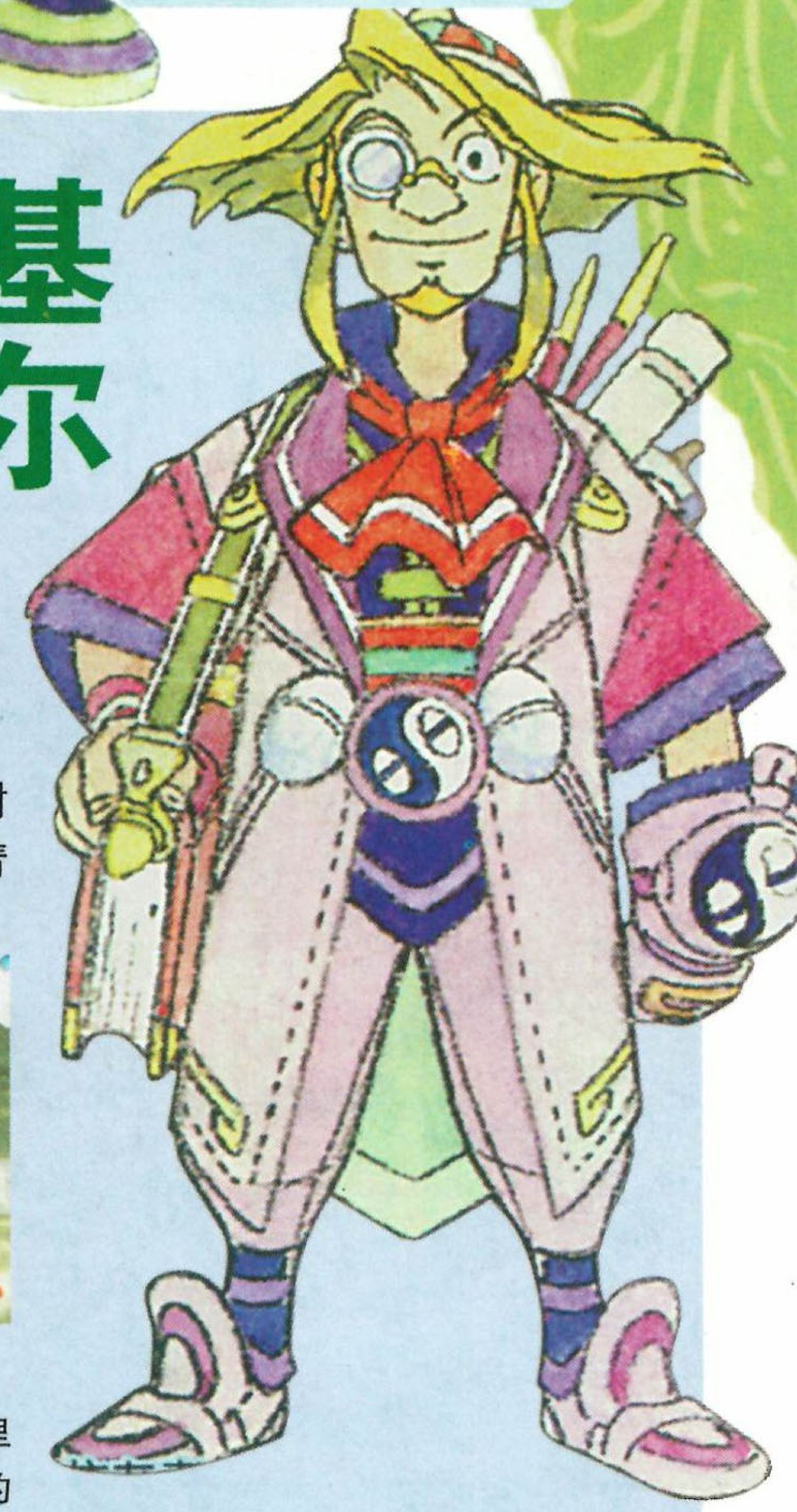
妮可



从カフー碰到的茧中生出的妖精，是カフー旅途上的伙伴。本性是不错的，但总是说话带刺。

基尔





住在陶器街的セラミケ的考古学者。对加在カフー身上的诅咒很感兴趣，总是跟着カフー，是个性格温厚的人。



近藤胜也的角色解说

试着构成具有特征性的设定。若问登山背囊里面装了什么之类的话……大家尽可以发挥自己的想像。

那姆



边境地区的游牧民族ポラポラ的少年。与カフー一样，是位以魔攻众为目标的勇猛果敢的少年，不过，由于自尊心太强、过于向往强大，常常会偏离人类正轨的行为出现。

近藤胜也的角色解说

衣裳在阐述这世界上的多民族性方面是很重要的，ナム的服饰中包含有其它任何地方所没有的异域文化的韵味。红色象征着他的性格。

鸟男





在道具店工作的喜欢叽叽喳喳说三道四的集团，有各种类型。

近藤胜也的角色解说

鸟男是总是不断地发牢骚的侍仆，在幻想系列中，这种集团角色具有重要的作用。鸟男和魔攻众是紧系世界观的重要人物啊。



Vampire Night 吸血鬼之夜





机种:PLAYSTATION 2　　厂商:NAMCO、SEGA 等
类型:光枪射击　　发售日:未定

将人类从吸血鬼的魔爪下拯救出来



NAMCO、SEGA 和 WOW ENTERTAINMENT 共同开发的射击游戏“VAMPIRE NIGHT”在 PS2 上登场！为了歼灭以 500 年的沉睡中觉醒的吸血鬼，游戏者要成为吸血鬼猎人而进行战斗。人们正在受“肉之芽”的侵袭而逐渐吸血鬼化。世界恐怕会变成吸血鬼的巢穴吧？此时能够拯救世界的就是身为玩者的你。

STORY

在世界安定、人类极度繁荣的 2006 年某月，吸血鬼突然出现。沉睡了五个世纪的吸血鬼们终于苏醒了，被诅咒了的不死之身们开始袭击人类。被追逐的人类的不安、恐惧、憎恨使世界笼罩在死亡之中……消灭这些不死者的唯一途径就是靠“VAMPIRE HUNTER”。它们是持有某种宿命而来到这个世界的人们，究竟会鹿死谁手！




街机模式



是与街机版完全相同的模式，当主角受到敌人攻击后生命值变为 0 时便会 GAME OVER，游戏总共 6 关，最后还有强大的 BOSS 在等着你！

原创模式



在 ORIGINAL 模式中，会发生受雇于人的事情，顺利安全地完成任务的话就会得到报酬，这样就可以在店中买到新的装备了。另外商店中还会有武器以外的物品出售，例如各种类型的子弹等。

训练模式



磨练射击技术的训练模式，也可练习别的技巧，随着高级技术的逐步掌握，还可以从店中购得新的物品，店中物品的稀有程度也会上升。



MICHEL

身高 187CM，体重 78 公斤，年龄、国籍不详，估计是双子座，在法国周边地区出生，左撇子，PIERCE 为金。

ALBERT

身高 189CM，体重 74 公斤和 MICHEL 一样，年龄国籍不详，估计也是法国周边出身，右撇子，PIERCE 为银。



CAPCOM VS. SNK 2

MILLIONAIRE FIGHTING 2001

机种:ARC、PS2、DC	厂商:CAPCOM	类型:格斗 ACT
发售日:ARC 版未定	PS2、DC 版 2001 年秋	





经过重新制作的 6 种格斗系统

《CAPCOM VS. SNK 2》将会发售街机、PS2 和 DC 三个版本,游戏在按键上由原来的 4 个变为 6 个,而代表了不同格斗风格的 GROOVE 数量由两个增加到 6 个,游戏在战略性上得到了强化,下面就是 6 个 GROOVE 的介绍。

C－GROOVE

积蓄三段必杀技槽
使攻击力上升

与 SF－ZERO3 中的 Z－ISM 系统类似,对战中角色积蓄的超必杀槽可达到三段,对用不同的攻击键发出的超必杀技有攻击力高低之分,也可一次将三段必杀槽使用完毕。



S－GROOVE

使用回避系统躲避敌人攻击
并积蓄更强的 POWER

与 KOF 系列的 EX 模式相似。跟前作一样积蓄气力就可以增加气力槽的能量,当气力满档时就可以令攻击力上升,也可使出超必杀技,当体力减少到一定程度时就可无限制的使用超必杀技。



A－GROOVE

高技术性的连续攻击
ORIGINAL COMBO 搭载

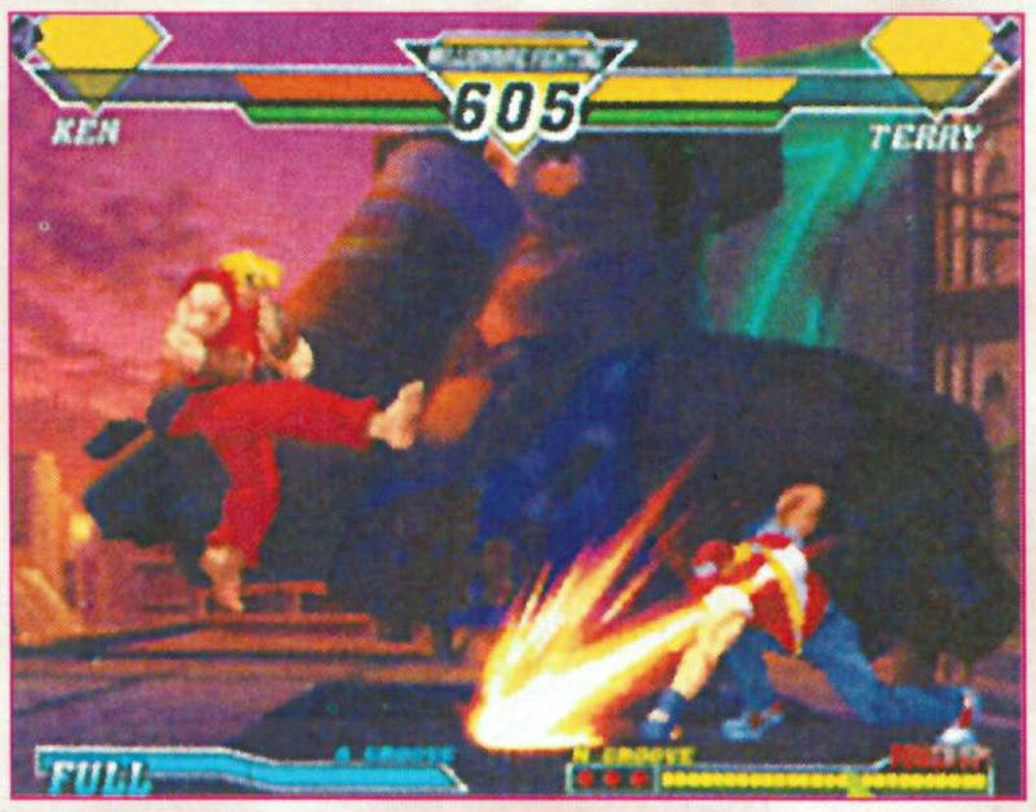
与 V－ISM 的格斗相似。最大的特点就是可将 ORIGINAL COMBO GAUGE 最大化,也可进行连续攻击。如能将全部的气槽全部使用完毕,便能给对手造成很大伤害。



N－GROOVE

发动 POWER－MAX 使攻击力上升
并可使出 MAX 超必杀技

与 KOF 系列的 AV 模式相同,当积蓄了三档 POWER 后便有机会使用 POWER-MAX 超必杀技,攻击力比普通的超必杀技高出很多,使用的前提条件是首先发动 POWER－MAX。



P－GROOVE

格档对手攻击的 BLOCKING
是反击的有效手段

与“SF3”的格斗方式相似。积蓄满超必杀槽,便可使用 LV3 的超必杀技。根据对手的攻击状况,可利用“BLOCKING”进行反击。方法就是当在受到攻击的瞬间,将摇杆向对手方向拉。



K－GROOVE

怒气爆发使攻击力上升
使攻击无效化的 JUSTDEFENCE

这是将怒气必杀槽合并而成,怒气爆发后,一定时间内攻击力就会上升,可使用超必杀技。另外,若抵挡住对手的攻击,体势便会马上恢复,这和“侍魂”的设定是一样的。



CAPCOM 和 SNK 两社的游戏角色进行的梦幻之对战《CAPCOM VS. SNK》系列的第二作增加了许多新的角色，游戏系统也比前作有了大幅度的更新，玩家们梦想中的对战马上又要开始了。

本次新加入的角色中 CAPCOM 方有 SF3 中的云、私立公平学院中的恭介、快打旋风 2 中的玛琪。SNK 方有侍魂系列中的霸王丸、KOF 系列中的雅典娜、龙虎之拳系统中的藤堂龙白。除了以上这

伊格尔

双棍之角斗士



玩家们十分怀念的角色——《SF Ⅰ》中的伊格尔在本作中登场，CAPCOM 设定他是一位某贵族雇佣的打手，他使用的武器是两支短棍，必杀技以及防御全部由这两支短棍发动，最为得意的是回转攻击。









◀▲在本作中他使用两支棍棒进行华丽的攻击。

单身戒严令



▼有节奏地连续三次输入指令，可给对手造成心里打击。

在《快打旋风》中作为 BOSS 初次登场，他在《SF－ZERO》系统中也有使人注目的表现。在本作中他仍然象以前那前使用快速多变的奇袭战法，它身上隐藏着许多种攻击武器，经常会能人出奇不意的打击。



罗兰特







▲►小刀、炸药等各种武器使罗兰特有着出人意表的演出。

我是一个军人

CAPCOM SIDE



特别刑警的特别任务

魅惑的脚线美



在《SF Ⅱ》中初次登场的中国籍特警，他在 CAPCOMR 的许多格斗游戏中都有登场。本次的春丽使用了《SF Ⅲ》中的设定，角色的动作、衣着以及必杀技效果都与《SF Ⅲ》十分相似。不知道这次她是否会以隐藏角色的身份出现呢？



◀在背景上玩家可以看到《KOF》系列中的列欧娜。





▲使用中国拳法的特别刑警，她的装束和动作全部来自《SF Ⅲ》，她在本作中会有新的必杀技吗？



◀▲游戏的背景以及角色的动作十分细腻，在新增加的香港场景中，春丽将发挥她的本领。

全新制作的画面

春丽

六位角色，CAPCOM 近期又公布了5位将要登场的一些新人物，他们分别是 SF I中的伊格尔、快打旋风和 ZERO 系统的罗兰特、饿狼最近作中的洛克、月华之剑士中的响以及 KOF 系列中的陈国汉。

本作中出场人物的能力比例值可自由进行调节，玩者可根据自己格斗的习惯和爱好来自由分配角色所拥有的比列值，这样使对战更具魅力和个性。

SNK SIDE



洛克



在特瑞的养育之下成长起来的洛克·霍华德是饿狼系列最新作《狼之印迹》中的主人公，也就是吉斯的儿子，他拥有特瑞和吉斯的两种格斗技巧，在本作中玩家可以看到这对父子间的精彩对决，胜负将会怎样呢？



新生的饿狼







►与吉斯有着相同的超必杀技，只是在必杀技画面效果上与吉斯有所不同。

响



在《月华之剑士》系列第二作中登场的 17 岁少女，响在对战中她所使用的宝剑基本上是在鞘中的，当她在攻击的瞬间以及使用必杀技时才会将宝剑拔出，她是一位善使居合斩攻击的角色。



◄▼居合斩在本作中是属于当身系的必杀技，在其它必杀技中响的动作有着很高的隐蔽性。





居合剑术的高手



电光石火的一击

◄由于响使用的剑有着很高的杀伤力，所以游戏中很可能会出现令对手不能防御的技巧。

陈国汉



在《KOF》系列中与金家藩和蔡宝健组队出场的陈国汉在本作中他会与蔡宝健一起出战，蔡宝健会做为他的 OPTION 进行攻击，这种设定使陈国汉的攻击方式发生了巨大的变化。









▲►游戏中陈国汉和蔡宝健都会使出必杀技，随着指令的不同，两人的攻击会交替出现，令对手产生迷惑。

铁球和利爪的组合

铁拳 TEKKEN 4



机种:ARC	厂商:MAMCO	类型:对战 ACT
媒体:SYSTEM 246	发售日:2001 年夏	

最新从美国 E3 上发布的消息，让我们来看看大家期待已久的“铁拳 4”是什么样子的。

虽然已经过去二年了……但是战斗的

『铁拳4』画面大公开

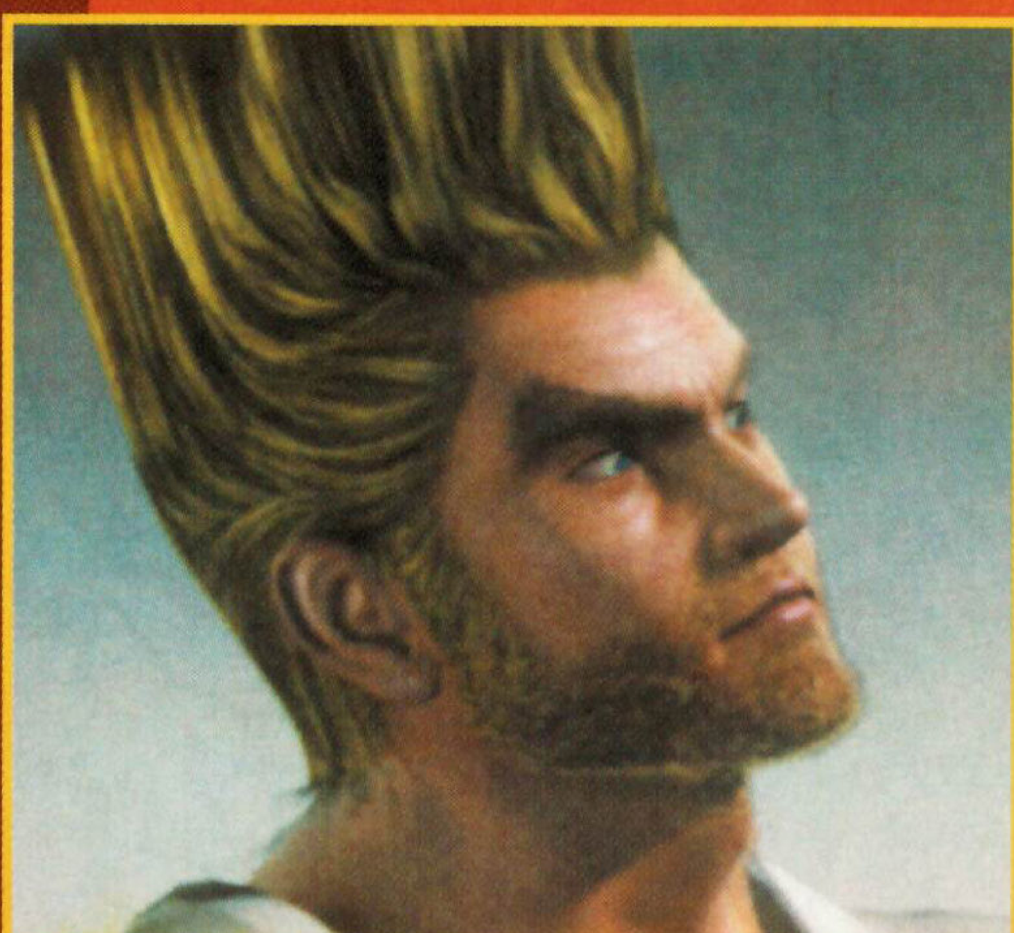
在两年前，三岛平八花费极大人力和物力而进行的斗神捕捉计划完全失败，但是三岛家的科学家发现如果想拥有斗神的能力，就需要拥有斗神的遗传因子，而遗传因子想要和生命体结合的话，必需通过恶魔化因子。从目前来看，唯一的恶魔化因子持有者是风间 仁。

在前次大会中打倒斗神与三岛平八的风间 仁被平八组织的暗杀部队狙击，但随后风间仁迅速变化为恶魔，在全歼暗杀部队后离去，目前不知行踪。另一方面，已经死去的三岛一八被遗传分子研究集团克隆，这一新兴集团(G)利用一八的身体进行恶魔化实验。

面对如此的挑战，三岛平八以及属下的三岛财阀宣布举行第四次铁拳大会，并宣布最后大会的胜利者将会得到三岛财团的统治权……

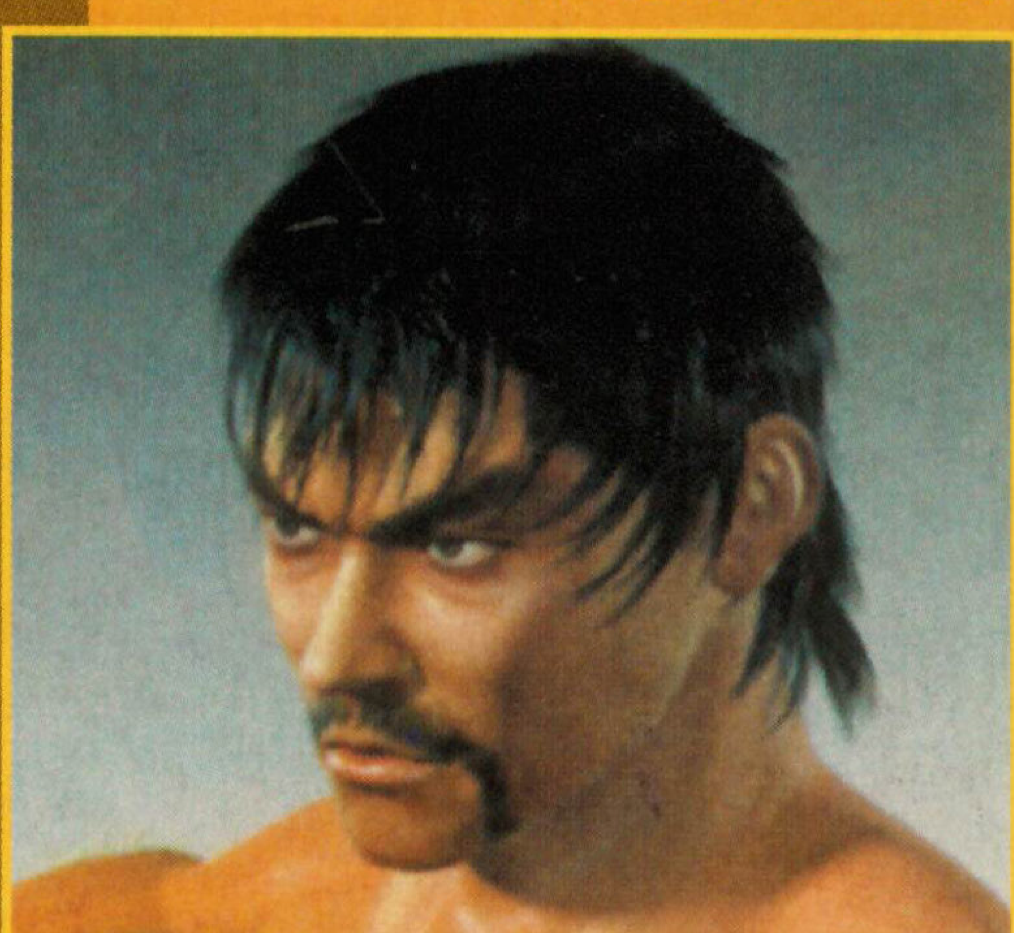
有史以来最具诱惑力的奖赏出现在各个知名武术家的面前，他们将会……

保罗 PAUL PHOENIX



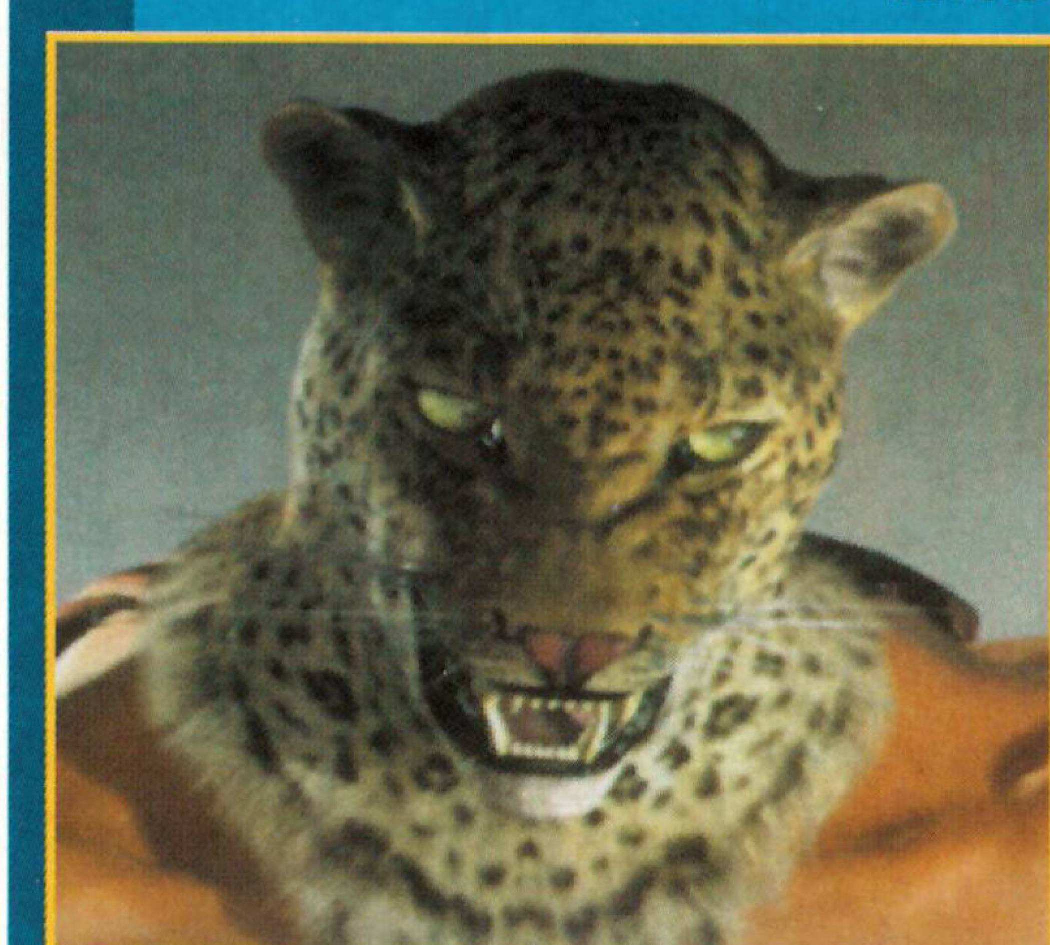
“铁拳”系列的代表人物，“铁拳”系列的代表招数，这一切就是现年 48 岁的超热血格斗家——保罗，依然是崩拳无敌天下的热血男!

洛 MARSHALL LAW



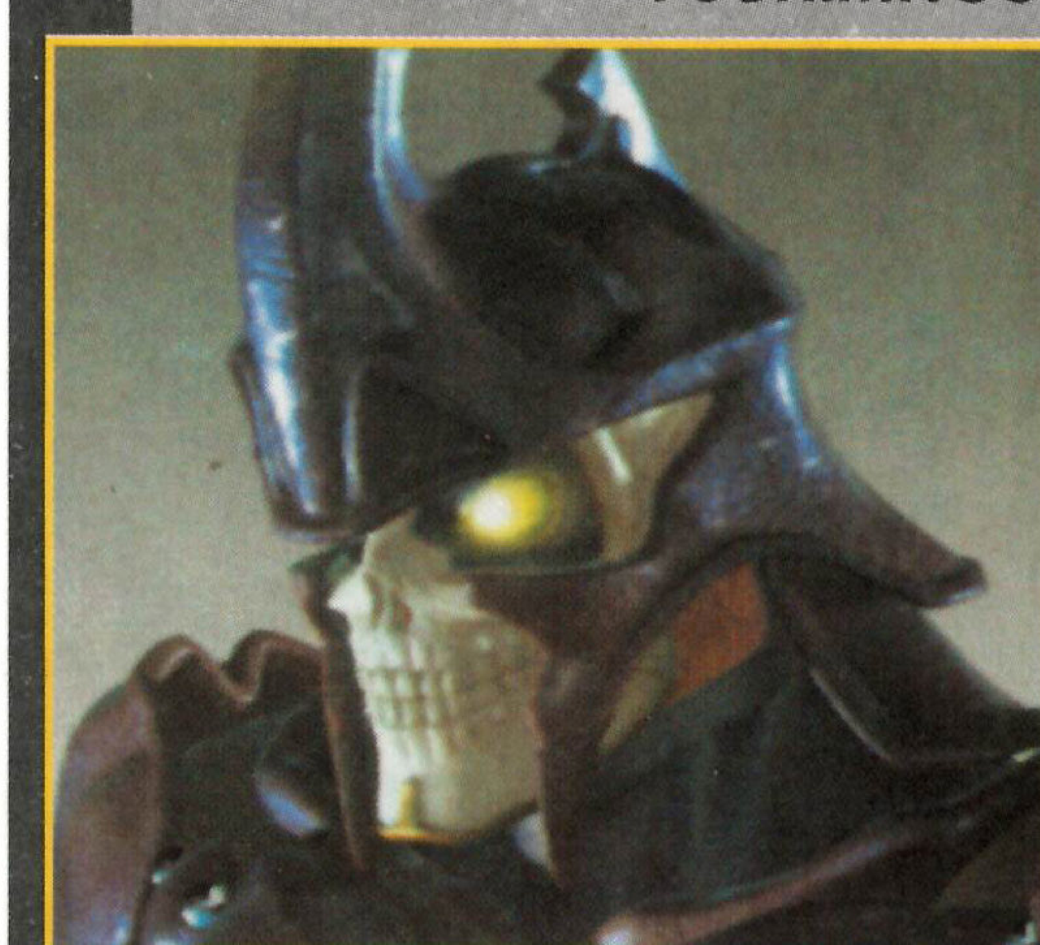
截拳道的达人，速度与力量的完美结合，再加上曾与保罗共同修练，对于力量的掌握要更为得当，而且随着年龄增加战斗经验更加丰富!

金 KING



第二代的摔角王，依然是头戴豹子头面具的孤儿。与第一代摔角王相比，力量更为强大，因此在连续的投技攻击中能发挥出更大的优势。

吉光 YOSHIMITSU



卍党的首领，为了救济世界上生活在水深火热之中的人们而一次又一次参加格斗大会。身为忍者，最擅于那些迷惑对手的技巧。



▲3D 格斗游戏最重要的是为游戏者提供全方位的战斗空间，从画面上看这是本次的横移动。

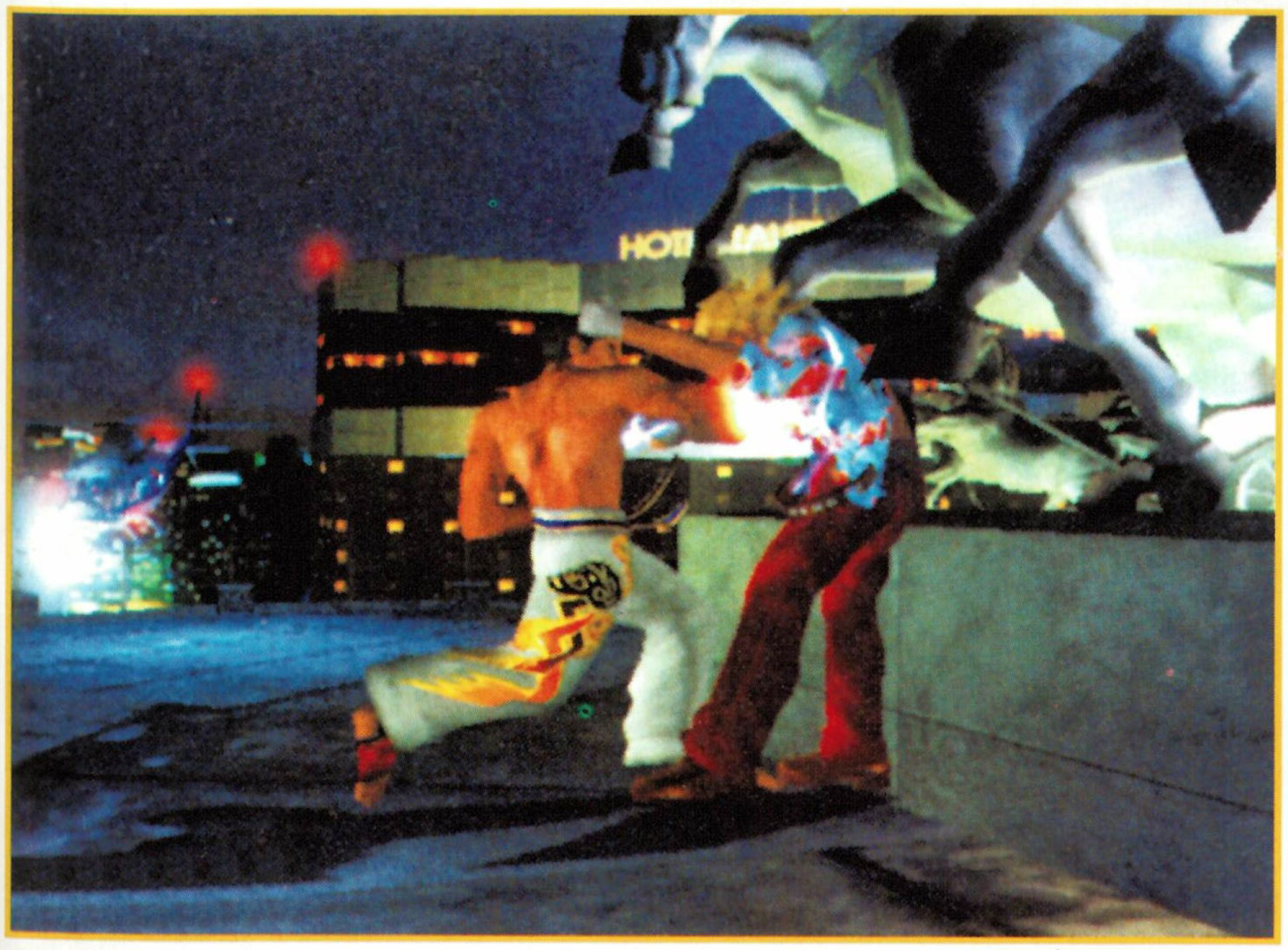


▲这是与 2D 游戏的最大不同，角色只要左右移动就可以回避对手的正面攻击。

墙壁系统

从目前来看，这次最大的改变就是在每一个场地新增加了边缘这一设定，这样可以使对战变得更加具有挑战性，相对于玩家来说，每场战斗出现不能想象的局面的可能性增高了许多，这可以说是在可玩性上有所提高。

欲望却让我们回来！



▲这次不再像原来那样没有任何的地形限制，所以一旦到了边界，对于高手来说这都是创造奇迹的最佳地点。

斯蒂夫 STEVE FOX



第一次登场的全新角色，全世界中量级拳击冠军。为了寻找丢弃自己的双亲，他参加了一切知名的大赛，并一直都取得了相当不错的成绩。现在他还在为这个信念而努力着！

凌晓雨 LING XIAO YU



建造自己最理想的游乐园，这是凌晓雨第一次参加铁拳大会的理由。而在第四次铁拳大会中，这位天真可爱的小姑娘又要为什么理想而努力呢？

花郎 HWOARANG



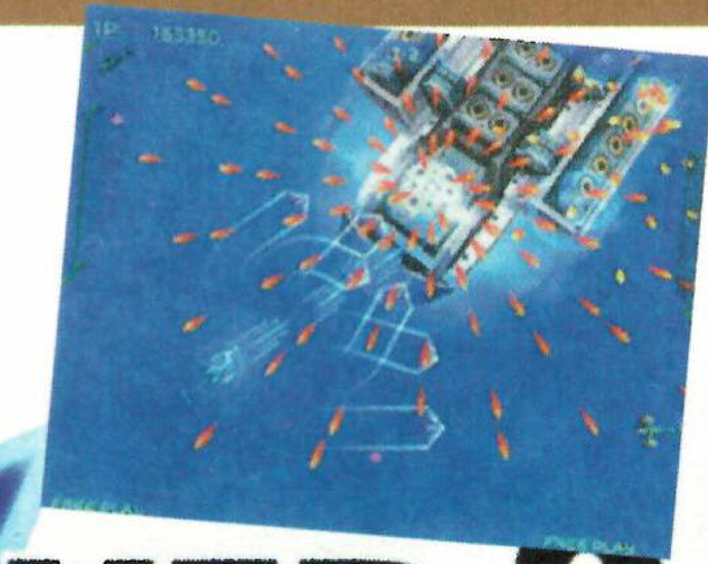
花郎拥有着凌驾于师父之上的武功，并在上次大赛结束之后无意中窥探到了三岛家的纠纷，希望这次在三岛家举办的大会上能化险为夷。

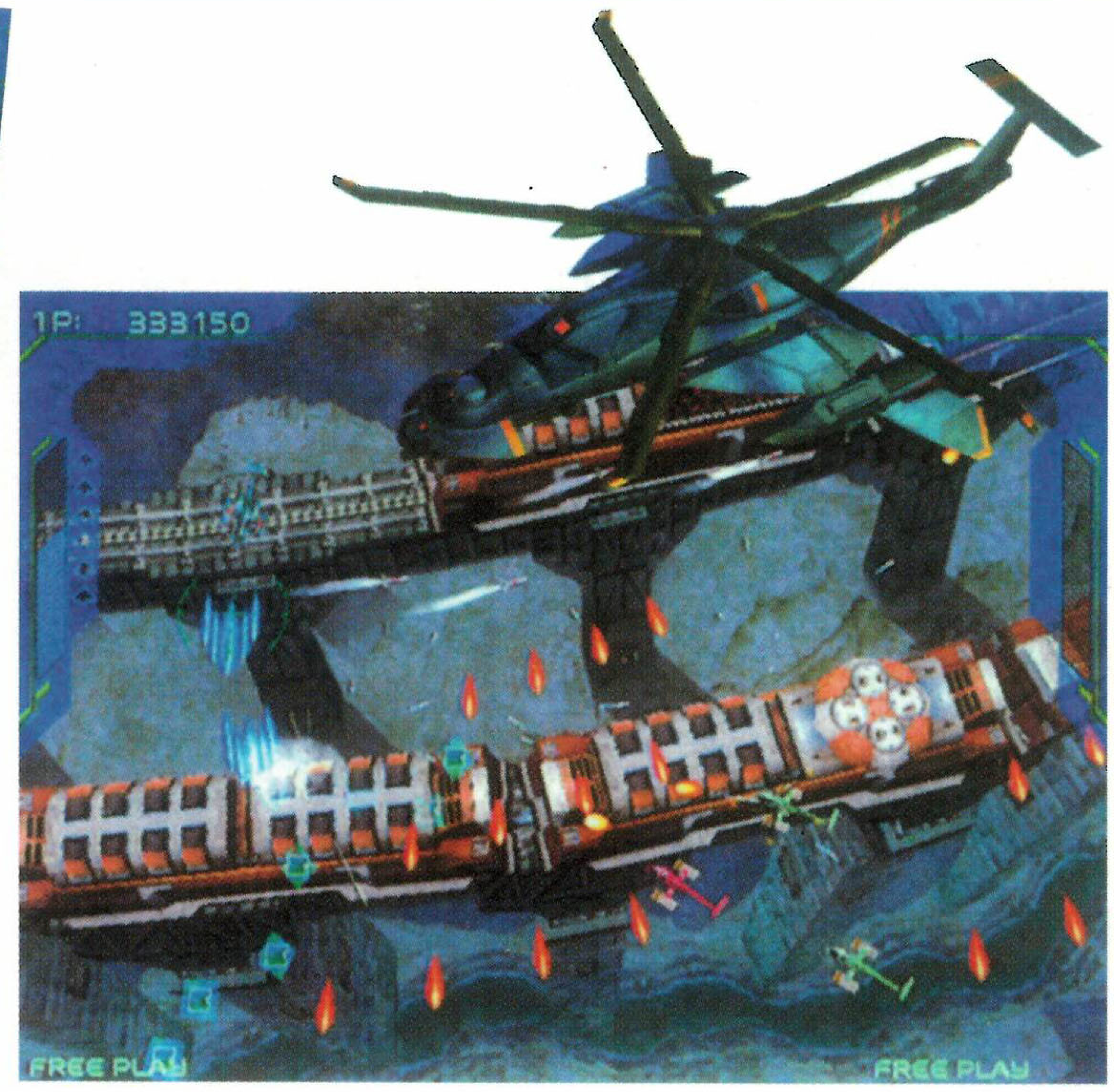
三岛一八 KAZUYA MISHIMA



贯穿整个铁拳故事的人物，既拥有三岛家超级格斗家的血脉，也同时附带着恶魔化基因，这次被克隆出来后相貌有了很大的变化。

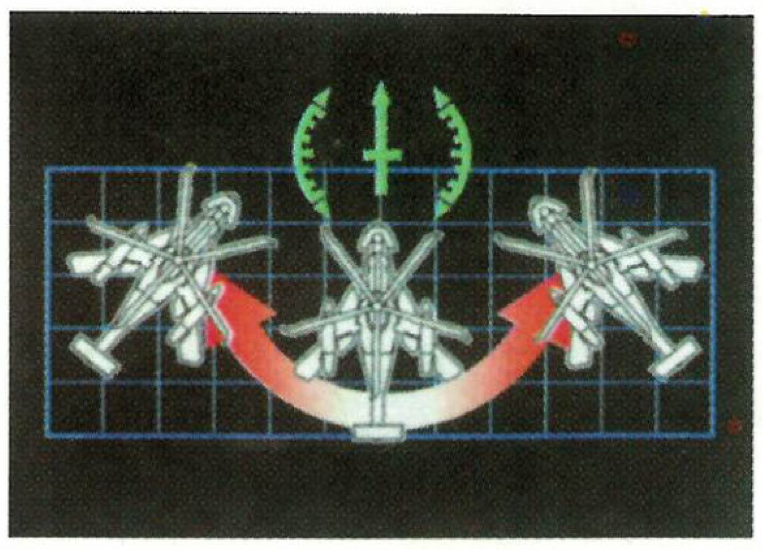
机种:ARC
类型:STG
厂商:彩京
媒体:NAOMI 基板





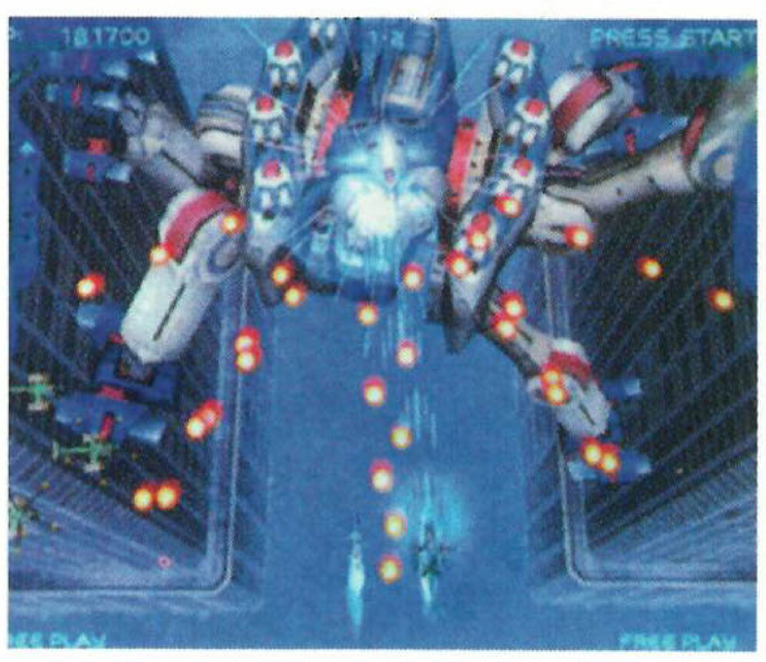
ZERO GUNNER 2

彩京，可以说是近些年最著名的射击游戏厂商，许多知名的射击大作都是由其制作的，而且他们还参与了其他公司制作射击游戏的工作，如此的表现，真的可以说比当初的 KONAMI 有过之而无不及。现在为大家介绍的是彩京众多知名射击系列中比较异类的一部。



ZERO GUNNER 系列是以直升机为主角的射击作品，在 4 年前系列的第一作曾经风靡街机市场，想必大家还都记得那部在平面内主机可以做 360°回旋攻击的 GAME。这次彩京公司推出了系列得最新作，依然保持了原作所有具有代表性的一切特点，并在画面和音乐上有了质的提升。怎么样，是不是很钓人胃口，那么下面就随我去看看这次最新作的详细设定。

来自前作成熟而平衡的设定



首先我们来看看所谓的锁定攻击。一般在普通射击游戏中，经常会出现在对 BOSS 战中，因为要规避敌人的攻击而使得本机的攻击火力不能永远覆盖敌人，这样的话我们在 BOSS 战的时间就会增加，从而使危险也进一步的提升。但是我们这里介绍的“ZERO GUNNER2”就不一样，她独特的锁定攻击系统，让玩家可以一边规避对手的攻击，一边保持随时对敌人的攻击。

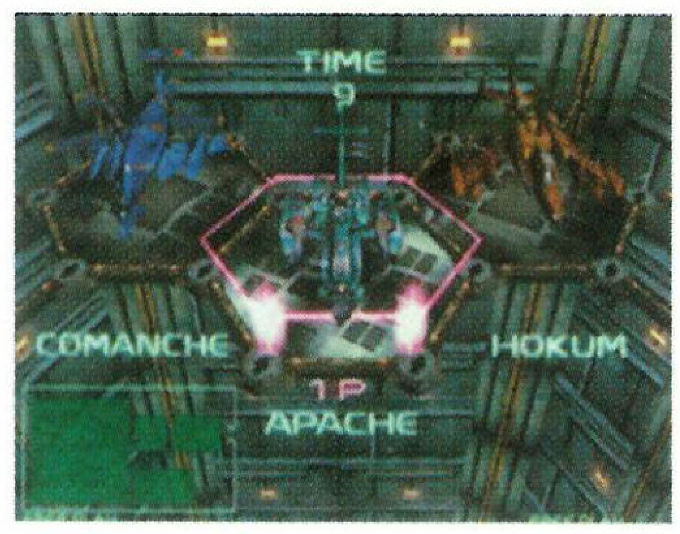


使用方法也十分简单，当有需要锁定攻击的目标出现，使用自机前方的绿色照准光线以及绿色瞄准器来锁定对方，一旦锁定成功的话，就可以按住攻击键不停的攻击对手，当然如果自机被击坠的话，锁定程式会自动取消，同理，当玩家自动放开按钮或者对手被击坠的话，锁定程式也会自动取消。有了如此“体贴”的设定，想必就连不太善于射击游戏的玩家，也会试试自己的实力。

之后介绍的是火力支援，其实说实话，就是我们在射击游戏中经常提起的“保险”。本作的设定与一般的射击游戏不同，并不是靠游戏中得到的特殊道具来增加火力支持的次数，而是机体本身的能量只能保证一次火力支持。游戏一开始以满能量登场，而当玩家使用了一次之后，就自动跳入能量积攒状态，在能量储蓄未满以前，再也不能使用火力支持。而能量储蓄速度可以说与玩家在填充能量途中的表现有着绝对的关系，如果玩家可以从容面对对手，并且在攻击的同时得到很多的分数的话，自机的能量储蓄就会自动加快。怎么样，还是充满挑战的吧

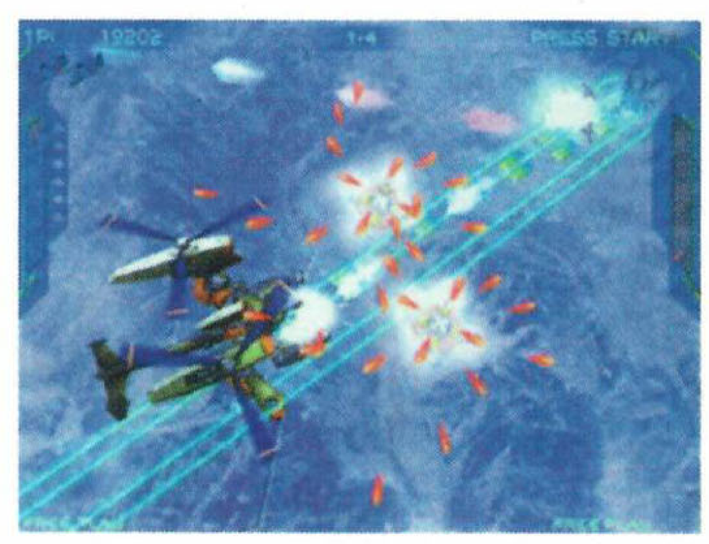


登场机体简介



射击游戏表面上看，仿佛就是操纵飞机来攻击敌人。但是，只要有一些射击游戏经验的玩家就知道，自机的速度与火力这些设定，可是关系到成绩好坏的本质问题。所以，现在的射击游戏一般都是设定多种性能的机体以供玩家根据自己的实力与特点来自由选择。

本作也不例外，厂商为玩家设定了三种不同性能的机体，下面就让我们来看看这些机体的具体性能。不过之前我想有一点需要说明，本作的机体都使用现有的高等级武装直升机的名字，但是本身的性能，并不是根据现实的数据来设定的，所以诸位军事爱好者，大家不要以现实的事实数据来带入本作。





COMANCHE－科曼奇

拥有最佳机动性的机体，再加上只针对前方的强大火力，可以说是只有上级者才能充分发挥的机体。



APACHE——阿帕奇

面积火力无人能出其右，并与配备的普通机铳搭配，可以说是移动的堡垒，但是缺点也很明确，机动力最弱。



HOKUM——噱头

机动力属于平均型，不过独特武器是自动追踪的导弹，这样的话，攻击基本属于半自动，玩家可以得到充分规避敌人攻击的时间。

ONEピースマンション

大楼管理员

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:SLG　媒体:CD－ROM



高楼大厦已经是现代化都市一道必不可少的风景，但是居住在大厦中的居民想必也有不少的酸甜苦辣吧，邻里关系与物业管理都是困扰着大家的问题。

这里介绍的的作品就是玩家以大楼管理员的身份来进行管理工作。大家别以为每天做着一成不变的工作很乏味，其实贴近生活的作品，才有无穷的乐趣在其中。好了，我们来仔细看看游戏的具体特点，以下是我根据目前公布得资料，编制而成的“初级管理人手册”，希望能对大家上手带来辅助作用。

初级管理人手册 VOL·1

——住户各有特色的影响力



懂得生活的人，知道劳逸结合，个人都有自己的独特爱好。非常幸运的是玩家管理的大楼内，就都居住着这样有“个性”的居民。所以说，作为大楼管理员，首先上来就必须熟悉每名住户的“恶趣味”，因为那些独特爱好是各有不同的，且影响范围也是变化多端。一旦安排不慎就会引发其他住户不满，这样的话玩家这位管理员的评价会下降，更可能产生直接被住户们“炒鱿鱼”的情况，毕竟玩家操纵的管理员是依靠住户们物业管理费来工作与生活的。跑题了，我们说回正题，住民的爱好各不相同，所以影响范围会多样化，如图中大家看到的，有的只是左右范围，而有的则不止前后左右4方向，还会连带4个斜方向。这样的话，实际安排住民的位置就会让玩家头疼死了。



不过还好的是，起先玩家所管理的大楼是没有完全开发的新公寓，游戏一开始我们不用考虑太多的变化，而难度会循序渐进的，所以大家一定要在游戏开始就要用心积累经验。

初级管理人手册 VOL·2

——公寓内部需要不断得改良



前面我们说过，管理员的收入是本公寓的物业收入，所以要想得到好的评价的话，就必须想尽办法让住户都快乐地生活。不过，得到住民的物业收入达到一定规模以后，就应该在设施上作一些变化，这样既是多元化收入，也是吸引其他人入住本公寓的好办法。具体的改良方案，就目前的资料来看，就是增加房屋数量和辅助设施的安置。但是我个人认为，随着游戏时间与入住人数的增加，物业所可以控制并使用的辅助设施也会随着增加。



公寓内部不断完善与入住人数的不断增加，可以说是进入了良性循环，只有在这种形式下，我们玩家所管理的大楼才能充分的发展。所以，希望玩家在每一次要增加辅助设施以前，一定要仔细周详的考虑，只有这样才能让每次的大量经济投入得到相应得回报。

初级管理人手册 VOL·3

——健全并得力的保安措施



住户的安全是物业公司必须要妥善处理的问题，起先在住户非常少的时候，由玩家所使用得角色自己来巡逻并处置随时发现的危害住户安全的问题。但是，游戏到了中后盘，住户的增加与楼层的提升，单单依靠物业人员自己来负责保安措施就有点力不从心了，所以应该在住户逐渐增加的时候就合理的从收入中取出的一部分来进行保安设施的构架，以免到时候弄得大家手忙脚乱的。



不过遗憾的是，我从目前的资料上还找不到具体的保安设施的资料，只是看到了一些“犯罪现场即事表演”，这里配备的图片就是这些问题发生时的画面，大家可要记住这名罪犯。



机种:PLAYSTATION　厂商:Asmik
类型:S·RPG　发售日:2001年夏

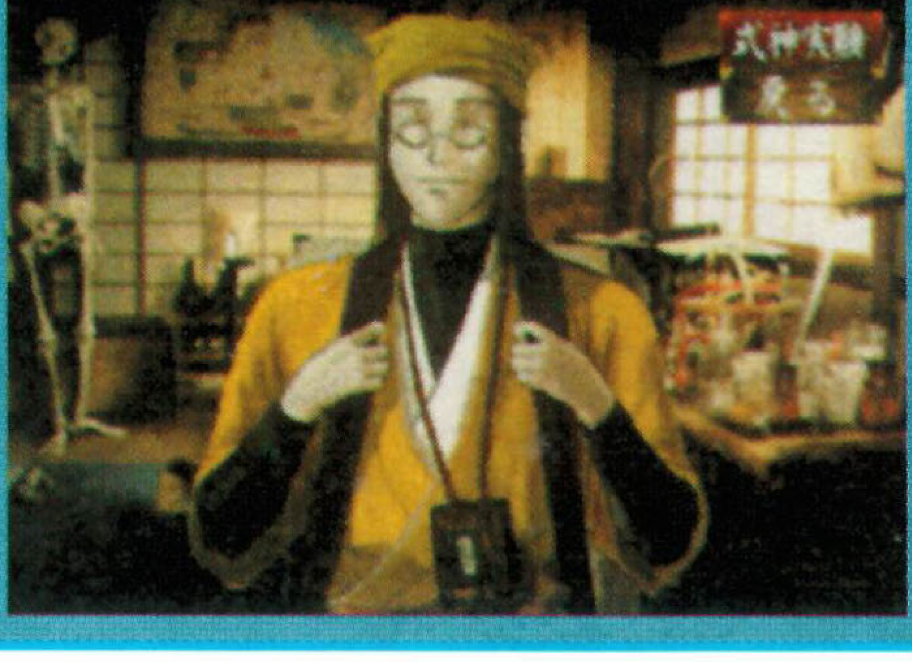
式神



在AVG部分发生事件就有可能得到式神，装备式神后便能有利于战斗。在战斗中起动式神便可阻挡住敌人的攻击，并且还具有攻击、恢复、能力补助等特殊效果。要注意的是一次战斗只能用一回式神。式神的威力对全体成员都有效。

利用式神实验使式神能力上升

在游戏中追加了一个新的场所“支奴之部屋”，在这里可将式神与物品结合来提升式神的能力。也可变异为别的式神。值得注意的是：通常得到的式神要想变异必须要有稀有道具才能实现。



德川篇·第一回“缘”

要去江户的主人公在某茶室中邂逅了美里蓝、蓬莱寺京梧两人，三人情投意合，决定共同上路。途中突然三名浪人出现。他们掳走了蓝，似乎是要完成什么使命。主人公与京梧同浪人们展开了搏斗……



CHECK 主人公设定可以变更，要想使玩家更投入地进行游戏，主人公的设定不可缺少。除前作中的姓名、出生日期出生地外还可对主人公的初期能力进行设定。

鬼道众编·第一回“因果”

九角家的主人九角鬼修遭德川家袭击后已经是穷途末路，鬼修意识到自己难逃一死，便将儿子天戒托付给身旁的岚王，一人独自与德川家的挑战……岁月流逝，主人公长大后邂逅了一名叫作桔梗的少女，正当他俩向深山走去时，鬼群向他们袭来。



新人物大公开

在本游戏中，出场的人物相当众多，在这里我们先向大家介绍6名新公开的人物，大家可以根据简介了解一下他们各自的特点。



花音

甲州街道旁茶屋的丫头，被客人们称为小花，性格纯朴。



十郎太

江户街上的发型怪异的青年，有一往无前的冲劲。



御神槌

为了那些受到德川压迫的同胞们，决心向幕府声讨，有着操纵雷的特殊能力。



凛

妖艳的妓女，虽为一名弱小女子，确与主人公们有些不解之缘，她还是主人公们的保护者和倾诉对象。



雹&钢龙

双亲被德川幕府所杀害，她为报仇加入了鬼道，她的双足有些行动不便，操纵着一名叫做钢龙的人偶。

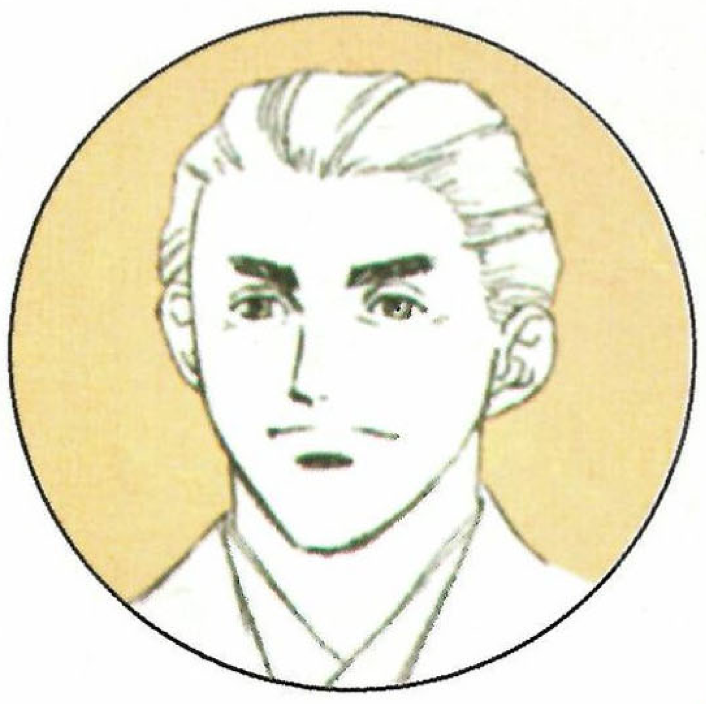


犬神社人

"真神学园"的老师，这次作为谜之人物登场，他还是以前一样的讨人嫌。

CHECK 历史人物也有登场

从现在得到的资料来看，许多历史人物也会登场。现在可以确定的是著名的历史人物胜海舟将会在游戏中出现，而新撰组中的土方岁三、冲田总司等人是否会登场呢?让我们期待吧!



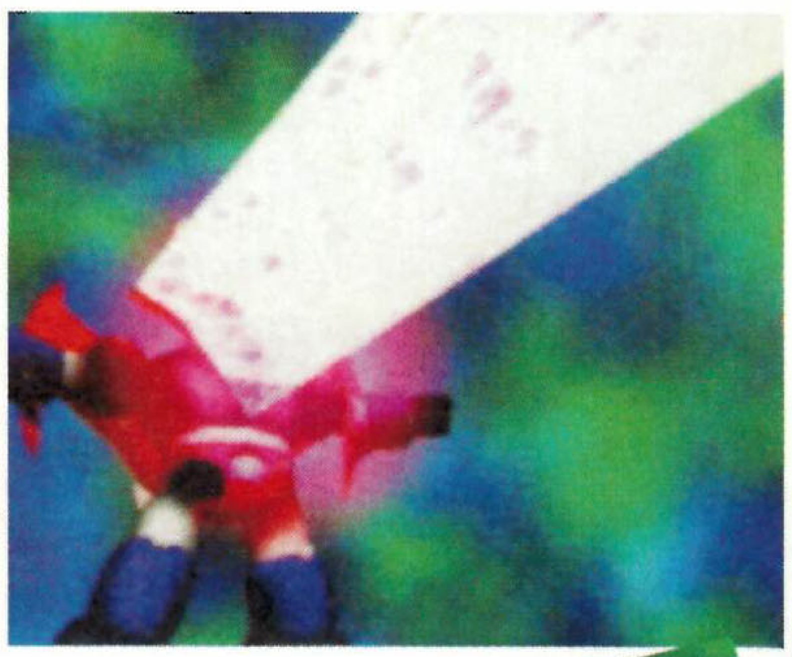
▶胜海舟，在史实上身为坂本龙马老师的他相当地有名。















机种:DREAMCAST	厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG	发售日:2001年7月26日

惊天动地!!融入了超级机器人之魂的超魄力合体攻击

人气S·RPG《超级机器人大战》系列首次以3D Polygon的形式登场,在本次的DC版中追加了"合体攻击"系统,另外新加入的动画作品还会有特定的剧情MOVIE。在N64版中由于卡带容量的关系显得新鲜有余魄力不足,而DC版的合体攻击在3D CG的渲染下显得魄力十足,因此可以说合体攻击是N64版本的升华。当特定的机体(2个或3个)组合聚集在一起时就可以使出特定的合体必杀技,不过由于这个系统的导入,游戏中机体和角色的数据都经过了更改,以便保持游戏的平衡性。



机体和角色的数值变化

为了追求游戏的平衡性,机体的武器性能和角色的特殊能力也会有相应的变化。游戏中不会出现实力绝对一边倒的现象,另外在机体能力画面上机器人的造型都变成的Polygon形式,憨憨的很可爱哦。

美丽的剧情MOVIE

在PS版中机器人合体发进都会有一些DEMO MOVIE,在本次的DC版中不但将这些DEMO增加了许多,而且还特别制作了全新的剧情MOVIE,通过这些MOVIE玩者更可以领略到原作的精彩之处。



寺田贵信谈 DC 版“α”的“合体攻击”

——DC 版“α”的“合体攻击”到底会有多少种?

寺田：这个问题其实在这里就没有必要再回答了吧，只要是玩过了 N64 版的差不多也应该知道了，在“合体攻击”的数量上与 N64 版差不多。

——DC 版中的“合体攻击”是以什么基准而选定的?

寺田：主要是来自 N64 版，只是觉得在 DC 版中应该追加一些新的类型，于是就有了高达系和 EVA 系等的“合体攻击”。

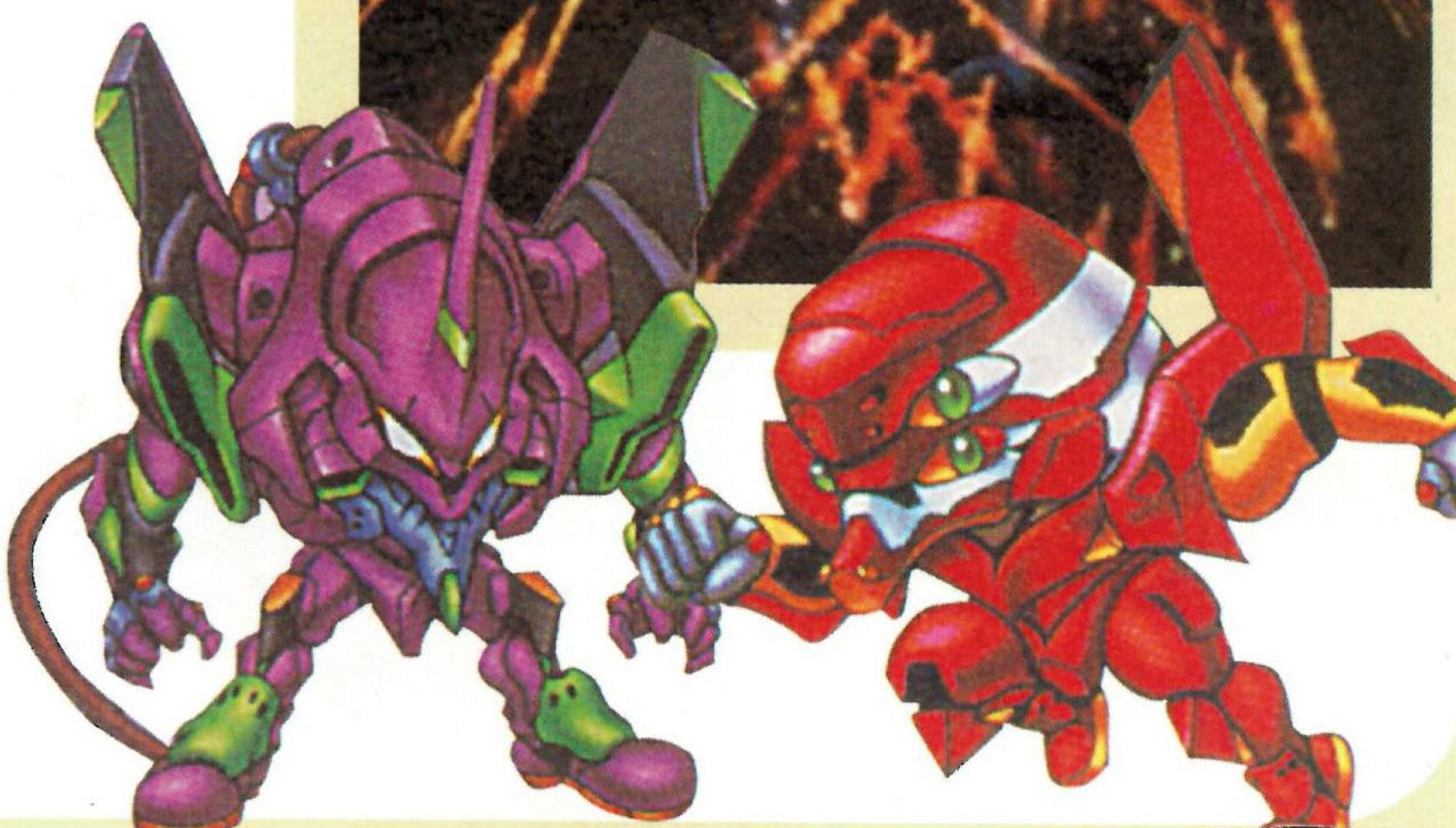
——使用原作动画中没有的“合体攻击”到底是什么样的创意?

寺田：虽然在原作中并没有这样的东西，但是在制作时曾经有过“如果这样的话会怎么样呢?”的想法，于是就出现了“合体攻击”系统，曾经也有人说过也许灵感是来自 EVA 动画中的初号机和二号机同时击到使徒——音乐的那段吧。

——“合体攻击”的发动条件是什么?敌人也是否会使用呢?

寺田：发动条件与机体的气力和位置都有关系，基本上与 N64 版是相同的，敌方也有一部分特定机体会使用“合体攻击”。不过与己方相比他们是很比较弱的，不用过分担心。









寺田贵信谈 DC 版“α”的“追加 DEMO MOVIE”

——DC 版的“DEMO MOVIE”将会有多少种?

寺田：有一部分 MOVIE 的内容是与 PS 版完全相同的，再算上 DC 版追加的部分，差不多有 20 种左右。

——追加的 MOVIE 在演出形式上会是什么样呢?

寺田：新追加的 MOVIE 全部用 REAL CG 制作，具有相当的魄力，是很值得一看的。

——就连太空堡垒变形升空的 MOVIE 也有吗?

寺田：这是当然的事情，因为太空堡垒的剧情在本作中是相当重要的一部分，所以当然不会缺少它了。

——看来要收集 100% 的 MOVIE 也不是件容易的事情呢!

寺田：其实也不是很难啊！玩过 PS 版的玩家对剧情应该很熟悉了，追加的 MOVIE 在玩成 100% 剧情的情况下就可以收集完全了。



寺田贵信谈 DC 版“α”的新机体“机甲世纪 G”

现在已经判明的 dc 版中的新机体就是在《sunrise 英雄潭》中出现的作品《机甲世纪 G》，这个作品是以惑星格拉瓦迪亚为舞台，主人公坎基乘坐他的黑色轻骑兵将会在故事中相当活跃，游戏中由于他的加入会使剧情发生怎样的变化呢？这是令 FANS 们十分感兴趣的事！

——《机甲世纪 G》为何会参战?

寺田：主要是来自玩家的呼声，经过我们审定后，于是就把它加进来了。

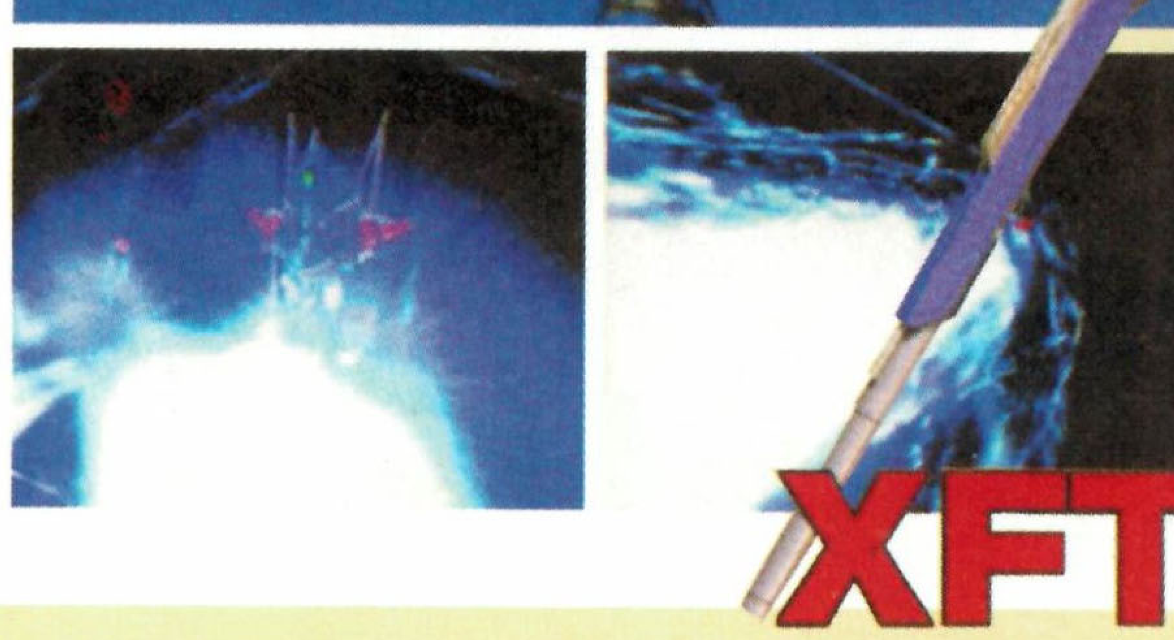
——这种机体是属于什么类型的?

寺田：介于 MS 和 MA 系之间的高机动型。

——是否有追加的版面呢?

寺田：没有！只是追加了少许的有关事件。











机种:GAMEBOY ADVANCE	厂商:BANPRESTO	类型:S・RPG
发售日:2001 年秋	媒体:GBA 专用卡带	价格:5800 日圆

即将展开的新的物语!

“超级机器人大战”系列的最新作以完全原创的故事在 GBA 上登场!本次出现了两部全新的作品,它们是《机动战舰》和《机甲战记》!!这两部作品的参入是本系列的故事又有了出人意表的发展,两部作品中的角色的活跃是机战迷们相当期待的。





STORY

宇宙世纪 0XXX 年,经历了多次战争的地球圈终于出现了令人类命运发生转折点。

失去母星的巴姆星人开始了他们移民地球的长时间的旅程。到达地球后,地球联邦政府在与巴姆星人接触并准备召开和平会议的时候,派来的和平代表遭到暗杀,一时间地球圈便进入了战争状态,月之基卡诺斯帝国在和平会谈决裂之后宣布独立,并且立即向地球宣战。

此时火星开拓都市遭到了来历不明的敌人的袭击,地球上百鬼帝国的侵略也再次开始了。随着一系列非常事态的出现,地球迎来了前所未有的危机,能够解救这场危机的“朗德贝尔”队以及超级机器人们再次开始了他们的使命。

本作使用“A”这个关键字就意味着是一个新系列的开始,新加入的角色和机体使游戏的剧情向更新的方向发展。







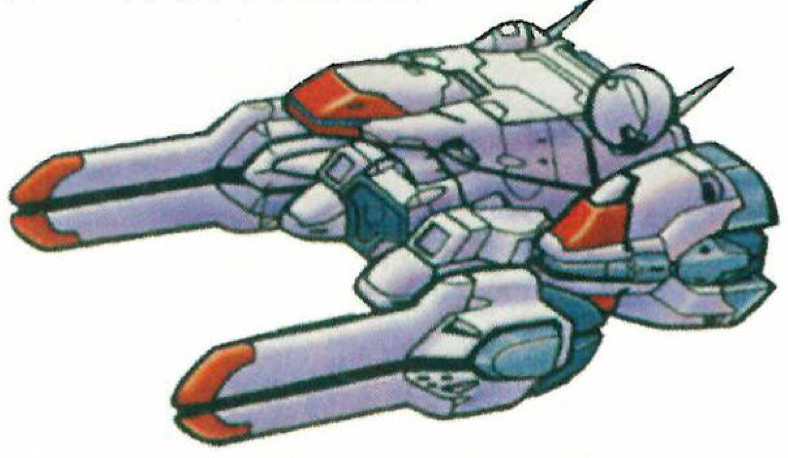


为了守护地球的未来新的“魂”参战了

本作中不但增加了新的作品,就连其他机体的武器也有了相应的增加,战斗画面采用了 PS 版中十分魄力 CUT IN 动画,援护系统与合体系统的导入使游戏更有亲和力,下面就稍微介绍一下新登场的两部作品中的机体和漂亮的战斗画面。

NEW 机动战舰

描写机动战舰那蒂斯高与侵略火星,月球和地球的谜之无人机动兵器群“木星特卡”之间的战争,舰长尤莉卡以及热血的机器人驾驶员在游戏中将会有什么样的表现呢?





NEW 机甲世纪

月球独立后月之统一帝国基卡诺斯向地球宣战,再一次偶然的机会里少年凯恩成为了多拉格纳驾驶员,多拉格纳一共有 3 种,分别是格斗战用,长距离支援用和电子战用。随着战局的变化它们会发挥出各自的效能。



援护行动系统

“援护行动”是在 WS 版初次导入的系统,它包括“援护攻击”和“援护防御”两种。援护攻击是让己方邻接的机体做出额外的攻击,援护防御是让己方邻接的机体代替被攻击的机体接受敌人的攻击。如果能在游戏中活用这个系统,再强的敌人也可以轻易的打倒。



合体攻击系统

首次出现在《超级机器人大战 64》中,当特定的机体以特定的队形排列时就会出现合体攻击,最为典型的例子是:机动武斗传中撒夫尔同盟使出的撒夫尔同盟拳。合体攻击的能量是相当惊人的,绝对有一击必杀的威力,不过发动的条件通常都是比较苛刻的,另外本作中主人公的机体也可以进行这种攻击,到底在 GBA 上会有什么样的画面表现是最令人的期待的事情。

你所不了解的サクラ大戦3

Sakura Wars ～巴里は燃えているか～



责编:DRAGON　　协力:SQUALL
资料参考:http://www.kazumoe.com

从游戏发售到现在两个多月过去了。喜欢“樱花大战3”的诸位是否对这个游戏有了一定的心得呢？也许有的FANS已经看到了每个主角的结局场面，而有的人才刚刚开始吧，但是我想每个决心要打穿《樱花大战3》的人都是怀着对这款作品的喜爱心情来游戏的。

不过，如果真的是非常细心地游戏的话，那么也一定会发现一些问题，这是人之常情嘛，现在的编辑部就有许多这样的来信，现在我就在这里统一回答一下大家都普遍感兴趣的问题。在众多读者来信中，对于“樱花大战3”的机体非常感兴趣，所以这次一并推荐给诸位“樱花大战”的FANS。

巴里花组名称的由来

对于读者的提问，这里首先对已经找到答案的若干问题做出解答。有些问题实在是太细小了，以至于没有精力去一一考证，也只好作罢。

《樱花大战》的主角名字都以花为名，比如樱、红兰等。在《樱花大战2》中第一次出现的星组的两个人的名字都与星有关系，索莱塔(织女星)和莱尼(德语中的银河)。本作的巴里花组还是原有花组成员，所以名字也都和花有关系。

按照顺序给大家说明，艾里卡的名字来源于杜鹃花科的欧石南花名字，这不是日语，而是拉丁语中的ERICACEAE，值得注意的是在杜鹃花科里的欧石南花系包含有750种之多。

接下来是姬丝露。如果你知道法语的话应该马上就可以猜到，不明白的话也可以查字典。从字典中了解到，姓的部分有“蓝色的大海”的意思，而名字直译后的含义就是“藤”。这是日本人比较熟悉的淡紫色的花。它是从日本平安时代的贵族藤原氏的名字引申出来的花名，是一种比较高贵的花。

歌妮歌和姬丝露一样，也是一种花名称用法语的发音。它属于竹科的一年草，别名是“虞美人草”，一种非常可爱的花。花的颜色是红色和粉色，刚好与歌妮歌形象符合。

最难找的是北大路花火名字的出处。乍看有些摸不着头脑，但是后来经过查找发现有一种花的名字叫做“花火草”。相信大多数人都没有听说过这种花，它属于荀麻科每年开花的可爱小花。对了，据我们的翻译习惯性洗脸说这是在日本和歌中常提到的一种花草。

最后要探讨的是洛贝利亚，我想有很多人熟悉日文的朋友都见过洛贝利亚这个词，正式的称呼是山梗菜花，花的形状好象是蝴蝶或者小鸟的羽毛，颜色呈现青紫和红等鲜艳的颜色。也许这就是和“华丽衣着”的洛贝利亚最配衬的花朵吧。另外，山梗菜花的花语言是“恶意”，这也和洛贝利亚的举止很相似，不是么？

其他有关名称的问题

我们首先给大家解释了花组成员的名字含义，不过有些玩家大概对主角以外的人名也有兴趣，这里也为大家简单介绍一下。

首先敌人中的怪人们的名字也都多少有些来头。这可以说是系列作品的一种风格吧。比如，西佐是“剪刀”、皮顿“锦蟒”、里奥“狮子”、那德尔“钉子”、科鲁博“乌鸦”，基本上都和他们彼此的形象相符合。不过出处稍微有不同，那就是那德尔的名字由来采用自德语，而其他四人都是从法语含义而来，难道是出生地的区别么？

还有怪人们操纵的怪兽名称，它们都和音乐有关系。西佐的朴莱硫德“前奏曲”、皮顿的贝鲁斯兹“摇篮曲”、里奥的玛鲁械“进行曲”、那德尔的诺克提奴“夜想曲”、科鲁博的塞莱那德“小夜曲”。它们的名字都出自法语。另外，杂兵布兰修、格里兹、奥兰洁、杰鲁、贝鲁、布拉乌和鲁臼的名字都对应了它们各自的颜色，分别是法语发音中的白、灰、橘黄、黄、绿、蓝和红色。

除了这些以外还有要告诉大家的两个人是支持花组的梅尔·莱佐和西·卡朴里斯。这两个人的名字合在一起的“梅尔西”在法语中是谢谢的意思，而他们的姓也有各自的含义，“莱佐”是理性，“卡朴里斯”是任性，分别和他们的性格相符。

那个奇怪名字的真相

对花组名字的由来介绍告一段落，下面还有一个有趣的事情要介绍给大家。大家都知道花组的人站在舞台上的时候都有各自的艺名。艾里卡和歌妮歌的名字用了自己的真名，姬丝露的艺名是“BLUE EYE(蓝眼)”，洛贝利亚的是“SAPPHIRE(蓝宝石)”。最奇怪的是北大路花火的艺名了，“塔塔米泽·钧奴”，究竟是什么含义呢?其实这个名字也出自法语，“塔塔米泽”在法语里的含义是有知识的日本人，而“钧奴”则是新星的意思。不管怎么说都是让人觉得奇怪的名字呢。

Regardez cette merveille issue de la technologie

蒸气工厂

光武F

艾利卡搭乘机



不仅外形优美还具有超群的攻击力
传达神之意志的真红机体!

光武 F　艾利卡机解说

在巴黎华击团中，艾利卡机被授与了接近支援机的任务。因为在创设巴黎华击团当初，仅仅由姬丝露机和艾利卡机这 2 架机器来编成小队，所以近距离战斗的姬丝露机被设定为突击机，而拥有更长射程的机关炮装备的艾利卡机便被定为了支援机。

艾利卡机中的灵子力引擎 ORAGE FII，比当初帝国华击团初期配置的平均输出在 600HP 的引擎更加强劲。达成这一目的并不是因为巴黎华击团拥有更强的技术（谁能比得上我们可爱的带着关西口音的李红兰呀），而是由于专家根据帝国华击团的实战经验，对巴黎华击团的机体做了适当的调整，引擎方面将转动力矩加以改善，这样让艾利卡机体的安定性和持续性成为最突出的特点。与那些在最前线上难免与敌人进行接触性格斗战的突击机相比，支援机则更需要长时间作战的信赖性而并非一味鲁莽的能量输出，当突击机发生故障之时，支援机则必然肩负着回收救援的任务，所以，在巴黎华击团里，各机体都是充分考虑到实用价值后进行适度改良的。

尽管如此，但是在一开始的任务中我们发现艾利卡机并不是纯粹的后方支援狙击机，因为队员人数不够，所以它还要时常跃到敌人眼前"散布弹药"。虽然所配备的机关炮并不十分精密准确，但制压性射击的弹幕确实在人员缺少的环境下是不错的选择。也就是说在游戏开始本机也是有可以客串先锋的特性，但是在巴黎华击团加入了歌妮歌机和花火机之后，艾利卡机则返回到了本来的任务位置。



能够切换 THROW OUT、SAFETY、3 点 BURST 的操纵杆。其握柄是前后折叠式。前部的附件部分是用于固定机枪的装备。



巴黎独立制造的专用武器 MACHINE GUN（机关炮）的特征便是机关部左右上方的两个弹仓（类似于十字架呀）。内部是自动给弹式，这一机关会考虑到枪械射击时的平衡而使用左右药室交互供弹。

这支专用武器口径为 20MM，虽然纯从口径上看是"炮"，但是机械构造方面却是绝对机关枪的能力增强版。炮弹是 CARTRIDGE 式，采用爆炸气体膨胀来推动子弹发射。发射速度是每分钟 240－360 发，有效射程约 1000M，但因为是滑膛结构枪管，所以超越 500M 之后，此武器射击精度便会极端低下。在装备有弹仓的情况下，其枪全重约 450KG。

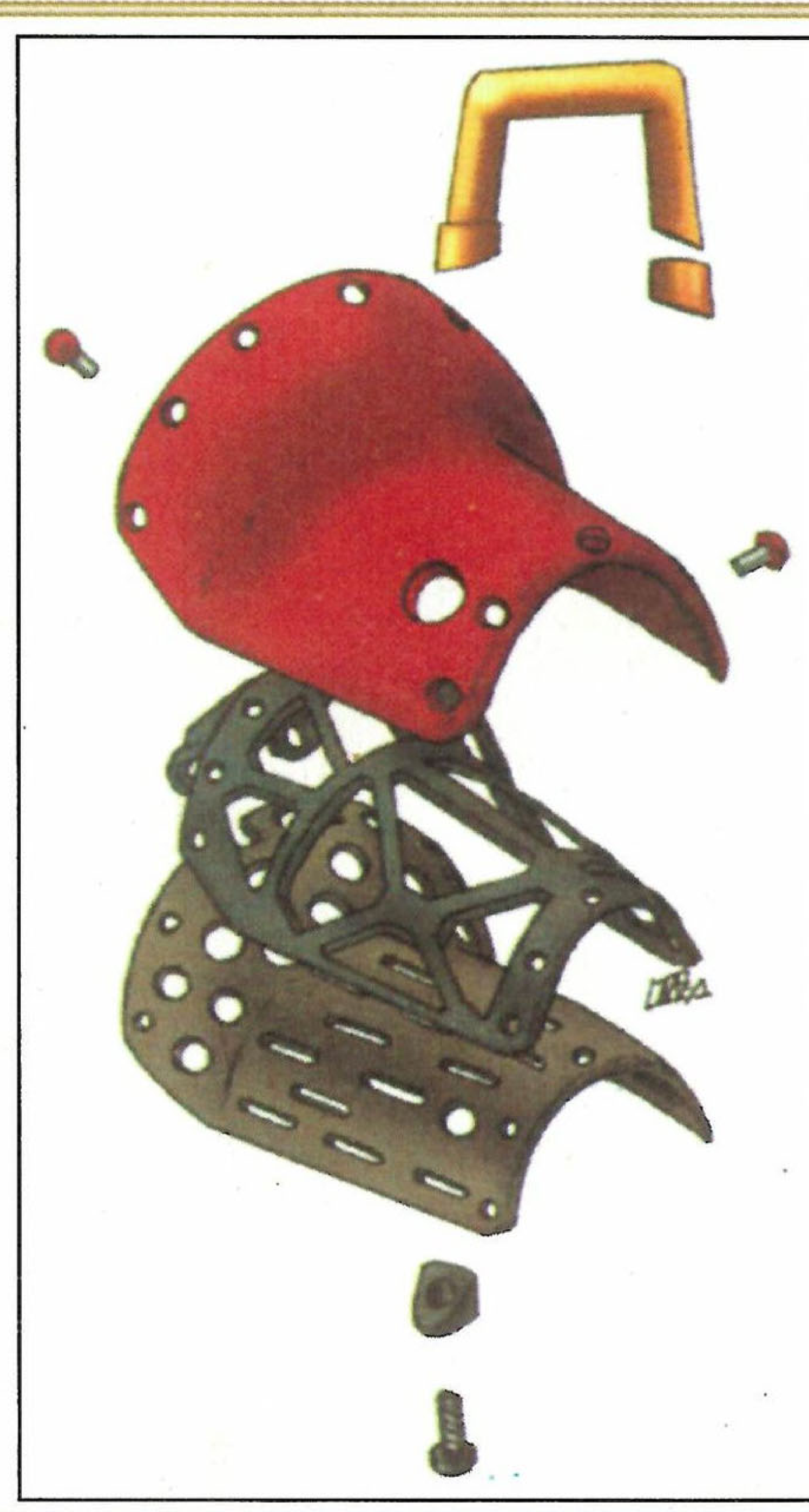
光武 F 是通过位于右手的手掌内部的联接线来进行电力接续的，而发射、瞄准都是通过内部操作进行的。MACHINE GUN 自身装备的其它武器都只不过是紧急时的附属装备，艾利卡作战时还是依靠自己最擅长的武器。再有值得一提的，便是那白色的包裹双弹仓和机身的、被装在上部的接收器，当外界发现了光武 F 搭乘者的灵子力时，它担负着做为灵子力天线的作用。

"樱花大战 3"——灵子甲胄物语　第一回

灵子甲胄，樱花大战里战斗机器的统称，其实全称为"蒸气灵子并用式人形蒸气机"，是蒸气和灵力为动力的一种战斗机械人装甲。此机械是由"灵力"通过灵力转换器（一种将人自身之灵力转换成为能源的装置）作为动力提供给机械的。

樱战故事中的灵子甲胄，是由日本独立开发研制的，世界上最早出现的蒸气和灵子力同时作为动力的"战斗兵器"。与次以前的蒸气甲胄是没有灵子力机关的，这种单纯使用蒸气为动力的机械装甲被称为"人形蒸气"，及人形蒸气机。

说起"人形蒸气"，那还要追溯到"樱花大战"历史上的美国南北战争时期。这场内战由公元 1861 年初（日本的文久元年）开始，直至公元 1865 年（日本的庆长元年）才结束。这场战争除了被作为国家的内战来看外，更有其鲜为人知的另一面——它是世界上最早的利用"魔力"作为主要武器的"魔战"。



光武 F 装甲板：使用了冲压技术的高张力钢板。在进行超高压加工的过程中，由于向钢板表面浸透了炭素纤维而使其增加了更强的韧性。为了减轻重量还使用了积层构造，而且层之间挟有陶瓷和高粘度特殊液，从最大限度上避免了敌弹的物理性穿透。

Regardez cette merveille issue de la technologie

蒸气工厂

爆发的力量与速度，继承海洋王者之血的苍蓝机体！！



光武F 姬丝露搭乘机

光武 F 姬丝露机解说

预定担任近接格斗战角色的姬丝露机在开发时，开发团队注入最多心血的一点就是提升引擎出力。因此像是涡轮的输出蒸气压力等，全部重新做过调整，引擎出力也比平均出力的 600hp 提升了 50hp(8.3%)。这在大神机开发之前可以说是最佳的引擎调校。在机体构造方面也有所强化，在机体的基本框架加上了补强构造，机体刚性比起平均性能提升了约 50%。当然机体重量也因此提升不少，在官方资料上记载的干燥重量虽然是 722kg，但实际上总重量应该是超过 900kg 以上。因为引擎出力的提升，所以拥有比所增重量更大的出力是对毋庸置疑的。

而格莉西娜机与其它各机在战斗时，最大的特征就是经常使用装备在脚部背面的驱动轮 (glide wheel) 来进行转子冲刺 (roller dash)，不过脚部驱动轮这项装备并不是姬丝露机特有的，而是光武 F 的标准装备。格莉西娜在战斗中会常使用到转子冲刺的动作，是要配合主武装战斧的战斗特性。因为主要以重量来切断对象物的战斧，速度是不可或缺的条件。因此利用转子冲刺来进行加速，之后利用战斧的重量来将动能转化为冲击力，这样的战术才能有效地实施，而为了使战斧更便于使用，在斧刃的相对方向设置有平衡锤(counter weight)。这把战斧的外型据说是供奉在姬丝露家传家宝斧的放大版。战斧全长 1.5～2.0 公尺（可伸缩），握柄部分缠有皮革。握柄与斧刃及平衡锤是以 2 个大型螺栓作接合，只要退下螺栓就能够简单更换斧刃的部分。斧刃以及平衡锤都是以 SILSUIS 钢所制成的。至于在斧刃上部的圆形缺口，是用来在战斗时能够以此来钩住对手、并扯裂对手，而这也表现出布鲁梅尔家源自维京海盗祖先传统战法的特色。

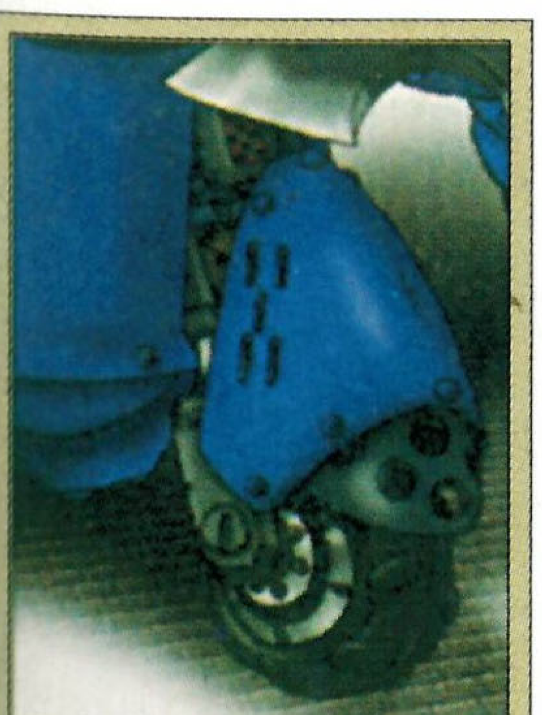
至于脚部驱动轮，原来是设定主要战场在巴黎市内的光武 F 所使用的移动装备，驱动轮的直径大约是 50cm。巴黎和日本的帝都 东京最大的不同点，是市内的道路都已经完成各式的路面铺设，所以比起步行方式，轮式驱动显得更有效率。而且对光武来说，因为在作二足步行的时候会导致脚步关节疲劳，因此战斗以外的移动或行军，对于二足步行都有所限制。驱动轮在平常时都收纳在光武脚踝后部，使用时则将这个部分往外，使驱动轮接地。驱动方式是以电气马达透过链条带动，最高可让使光武 F 以时速 80km 的速度作移动。



接下来的部分并不是姬丝露机特有的，而是光武 F 各机背部的共通装备。首先是装置在背部上方的二盏方向指示灯，主要是光武 F 在移动、行军时使用的。能够向上伸出后转向前方，当作前方探照灯使用。也能够分别取下，由光武 F 的机械手臂来手持使用。

在方向指示灯的下方的纵向隙缝是散热孔，装饰有巴黎华击团的浮雕纹章。在其正下方的是背部的主摄影机。背部主摄影机的下方则是维修保养用的手孔，触媒槽等零件可以从这里简单作交换。在维修保养手孔的左右，设置在蒸气涡轮上盖处的是警示灯。指示灯是由上下二盏所构成的，在夜间行军时会以较微弱的照度来点亮。在这个时候，如果跟在后方的机体可以分辨探照灯是上下二盏的时候，就表示太过接近前方的机体，主要是在夜间让各机保持安全距离所设计的。在维修保养手孔的正下方是预备兵装用的弹簧锁。弹簧锁的夹爪不只可以上下开合，也能够伸长一定程度，夹住更大型的物体。在弹簧锁的两旁有牵引用钩环的基座，在机体搁坐时可以用金属缆绳来牵引。

另外要特别说明的是在散热孔二旁的设定装置孔。说明光武 F 扩张性能的这些扩充槽，左右各有 4 个，合计共 8 个。将槽盖取下之后，里面有电气接头以及蒸气插槽，可以不用进行大规模改造就能装备新的兵装。在系统管理上左右 2 个 1 组为一个电路循环，共计有 4 个电路循环。



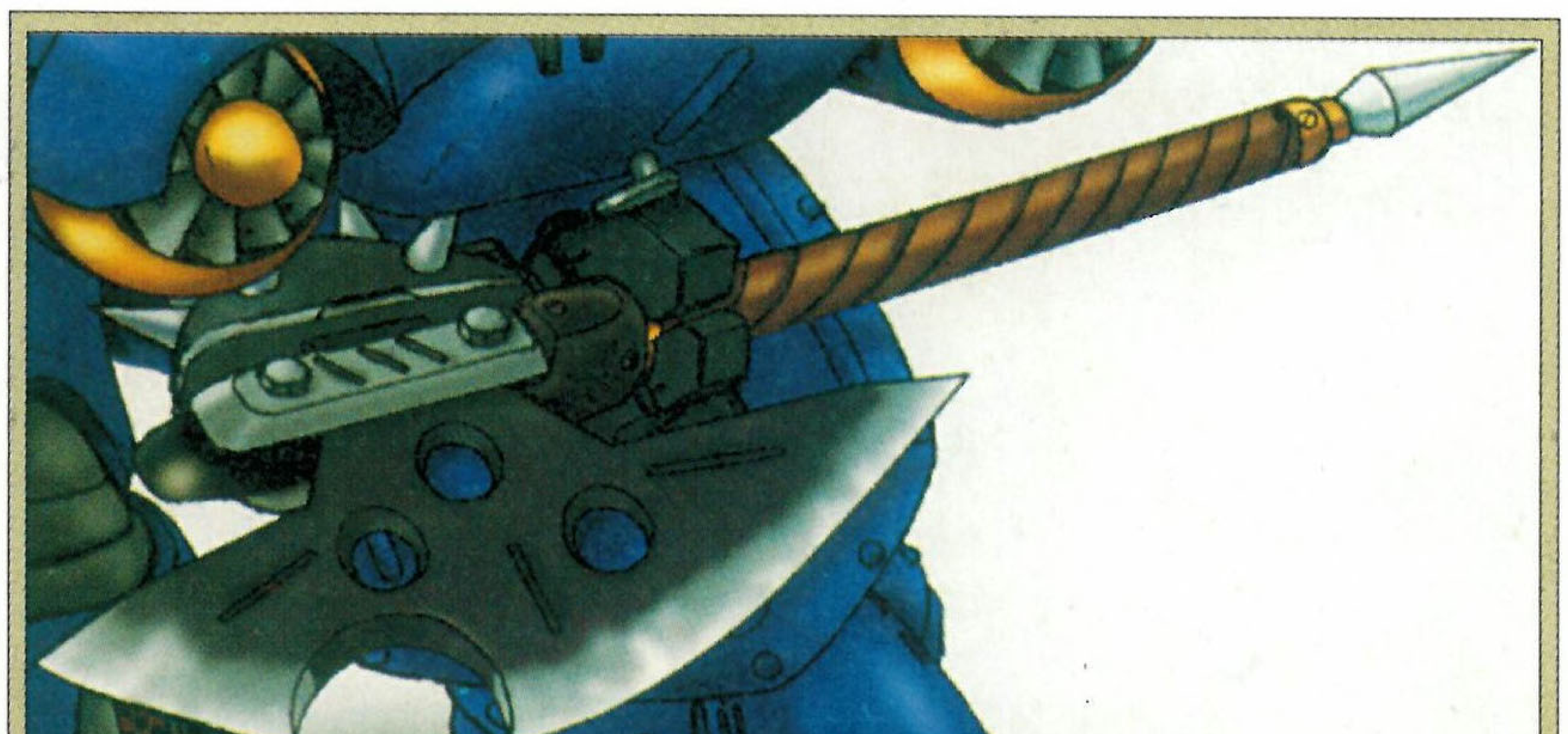
在使用轮子时，光武 F 的后脚跟部分会被拉进内侧。轮子的直径约 50 厘米。



根据前线的要求能简单增加或变更装备，这是确保广泛扩张性的先进设计。



装备预备兵器的弹簧锁的左右备有牵引用的安装基部。在光武 F 出现故障之时，可以用钢缆来进行牵引，当然这一设定也对应光武与光武之间的牵引。



斧头部分是由两个大型螺栓而结合在一起的，解开螺栓便能够简单的交换斧刃。刃也是由シルスウス钢而制成的。

Regardez cette merveille issue de la technologie

蒸气工厂

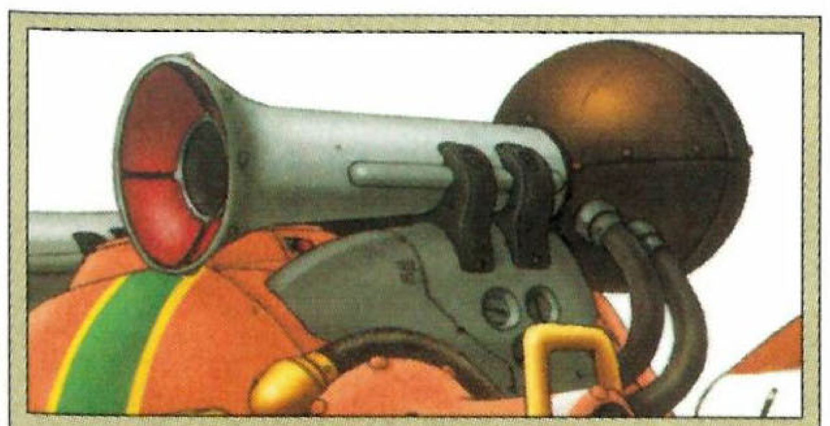
可爱而轻快，使用奇妙技术 扫讨敌人的中距离攻击机！



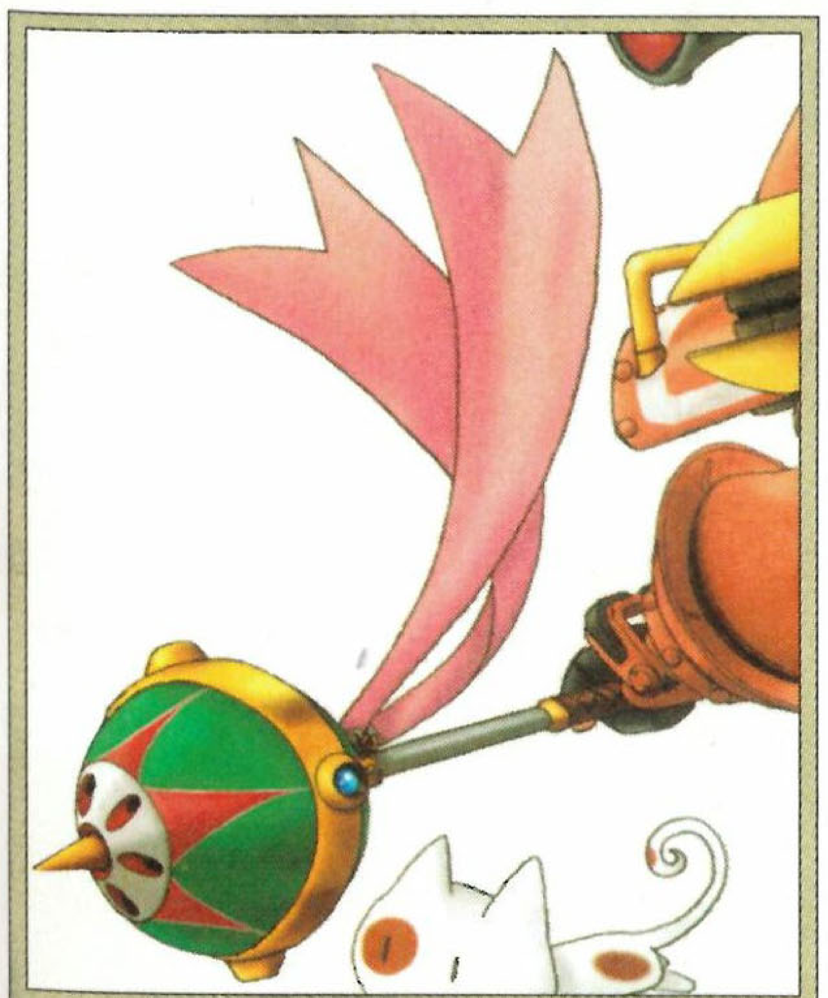
光武F 歌妮歌搭乘机

光武 F 歌妮歌机解说

有关于歌妮歌的光武 F，并没有特别的开发调整过程。会造成此现象，主要是因为歌妮歌加入巴黎华击团是在相当突然的状况下决定的，所以并没有充裕的时间。因此歌妮歌的光武 F 是只将原本的预备机体稍加调整，就投入最初的战斗。至于所谓的调整也不过就是将驾驶舱大小调整成适合歌妮歌搭乘的状态而已，在初阵中柯可莉机的活跃，大概只能归功于驾驶者的素质相当优秀。



使用全部 4 个扩张口。飞出的猫型幻想是搭乘者的想像被具体化了的东西。



通常装备在位于腰部背面的弹簧锁中。全长约 1 米，重量约 70kg。丝带和颜色会根据搭乘者的喜欢而稍加改变。

在歌妮歌机加入战斗行列之前，拥有大神机、艾利卡机以及姬丝露机的巴黎华击团，在整备班手上还有四架完成的光武 F 预备用机体以及十架份的维修替补零件。这些预备机体除了当作大神等人机体有所损伤时，作为预备机之外，同时还供各种测试之用。因为光武 F 背面有设定装备用的扩充槽，所以拥有优秀的扩充性能。而开发能够装备在这些扩充槽上的设定武装，是巴黎华击团整备班的一大任务。

装备在歌妮歌机上，被定名为神奇喇叭的灵子炮，就是最具代表性的装备。神奇喇叭使用了光武 F 背后的所有的扩充槽（四个电气回路），会有猫型的幻影飞出是因为将驾驶员灵力意象具体化的缘故。这项武装是以在日本，与帝国华击团交战的敌人，葵叉丹所使用的灵子炮为蓝本所开发出来的。当然，葵叉丹所使用的灵子炮与装备在歌妮歌机上的神奇喇叭在灵子力上有明显的差异。在葵叉丹被击灭后，灵子炮被彻底地分析，基本构造、原理等技术资料则流传至欧洲各国的兵器工厂。之后由法国的索尔涅公司开发成功并且加以小型化，因而能够作为光武 F 的设定武装来使用。



不过因为射程距离不长以及容易扩散的特性，所以拥有相当强烈的中距离武装特性。歌妮歌机在其它的武器方面，还有一只手持的魔法手杖。是具有钝器特性的武器，在手杖的圆球前端配置有七具杀伤用的尖锥发射器。这支手杖通常是装备在背部的预备兵装用的弹簧锁上，全长大约 1 米，重量大约是 70kg，装饰在上面的缎带以及色彩涂装是驾驶员自己完成的，这在游戏中有特定 MOVIE 表示。

“樱花大战 3”——灵子甲胄物语 第二回



在南北战争没有开始以前，由林肯总统领导的美国北部美利坚合众国，人口达二千二百万，其中四百万人有战斗能力，劳动人口也达到一百一十万，工业制品占全国（包括南部）工业制品总产值的 4/5，食品总产值占全国食品总产值的 2/3；而由戴维斯总统领导的南部联合政府，人口仅九百万，其中只有一百二十万人有战斗能力，劳动人口也只有十万人，只是拥有一些的黑人奴隶和大量的使用奴隶栽植的棉花而已。从以上情况上看，双方的实力已见分晓。因此，在战争开始的一年后，南部军队便处于了劣势之中。

战至 1862 年 5 月，战况急转。由于南部军作战总司令官约翰斯顿将军战死，名将罗伯特走马上任，成为新的南部军司令。他接手后，为了取得这次战争的胜利，他不择手段地尝试各种击败北部军的方法，最后他决定选择一种可怕的东西来作为南军的秘密武器——巫毒（VOODOO）教的咒杀黑魔法。巫毒教发源于海地（HAITI）的黑人当中，具有非常浓厚的黑魔法色彩。（在西方国家里，“山羊血”、“五角星”之类的东西之所以被视为不祥之物，就是它的“杰作”）



Regardez cette merveille issue de la technologie

蒸气工厂

光武F

洛贝利亚搭乘机



无情的撕裂与贯穿，

无声无息狙杀敌人的翡翠机体!!

光武 F　洛贝利亚机解说



与花火机一样，洛贝利亚的光武 F 原本是巴黎华击团整备班所保有的预备用机体。因此在性能上与原本无改装的基本机体相同。至于所使用的武装——剪刀手(ScissorsHand)，也是由巴黎华集团所开发出来的设定武装之一。洛贝利亚机之所以装备剪刀手，是由洛贝利亚亲自要求安装的。

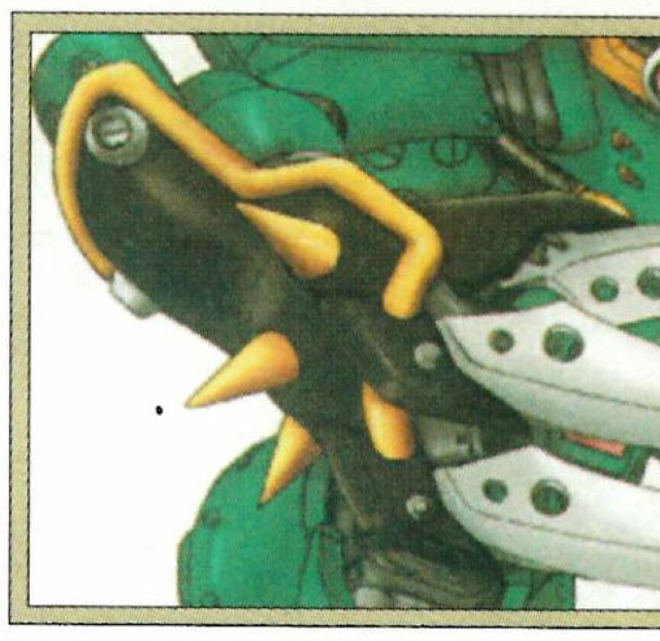
剪刀是以三只巨大的剪刀刃(Scissors Sword)构成的，主要是以撕裂敌人装甲或者是贯穿敌机体为攻击特征。这样武装完全是新武装，装配上是以保留光武 F 手腕的方式，并以电气回路来与机体连结。剪刀刃的部分是以锻造的 SILSUIS 钢所制成的，而且可以分别做动作。

而为了对应剪刀刃因使用而变钝等劣化情形，剪刀刃的部分可以简单的分别加以拆卸、更换。剪刀刃的配置方式是手背侧有两支接近平行，在反对侧(类似于拇指)则是配置有另一支刀刃，刀刃间的开合角度大约在 80 度左右。虽然可以用剪刀手做出“拿起”物体的动作，但是必须要操作者相当细心地作控制才行。而洛贝利亚在初搭乘时就能够完美的操作剪刀，甚至能用刀刃部分做到举起一名整备员的地步，而且也没有伤到整备员一丝一毫。



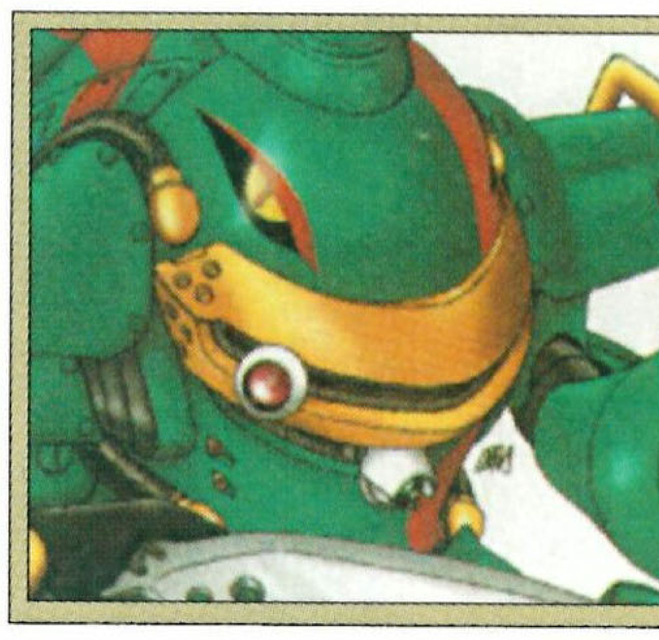
叉部分的刀刃约长 90 厘米。剪刀手本体是通过 2 个螺栓而装备上的。

至于洛贝利亚机最大的特征，就是移动的的方式。和同样是担任近接格斗战的姬丝露机不一样，因为武器的特性是以潜到敌人身边来进行攻击，因此移动上最被重视的就是匿踪性。依此前提下所衍生出来的“隐身移动”，所依靠的并不是光武 F 的装备，而是洛贝利亚个人的灵力特性。因为被 SILSUIS 钢所覆盖的光武 F，在搭乘者的灵力强大时，会有形成灵子力防御力场的特性。而这个灵子力场，在洛贝利亚机上则是会形成隐匿性极高的光学迷彩。和艾利卡机的灵子力力场恢复能力一样(搭乘者能力)，可以说是搭乘者因为本来以潜入、窃盗为职业，而使得灵力特性在光武 F 上发挥的一个例子。



推开敌人也是攻击要素，所以要装备带有突刺部分的护手。

另外，作为最前线的主力战斗机体，洛贝利亚的光武 F 在刚加入华击团的时候并没有享受到发动机最高出力的“待遇”。



这是根据搭乘者的喜好而装备的眼睛，很人性化的设定。

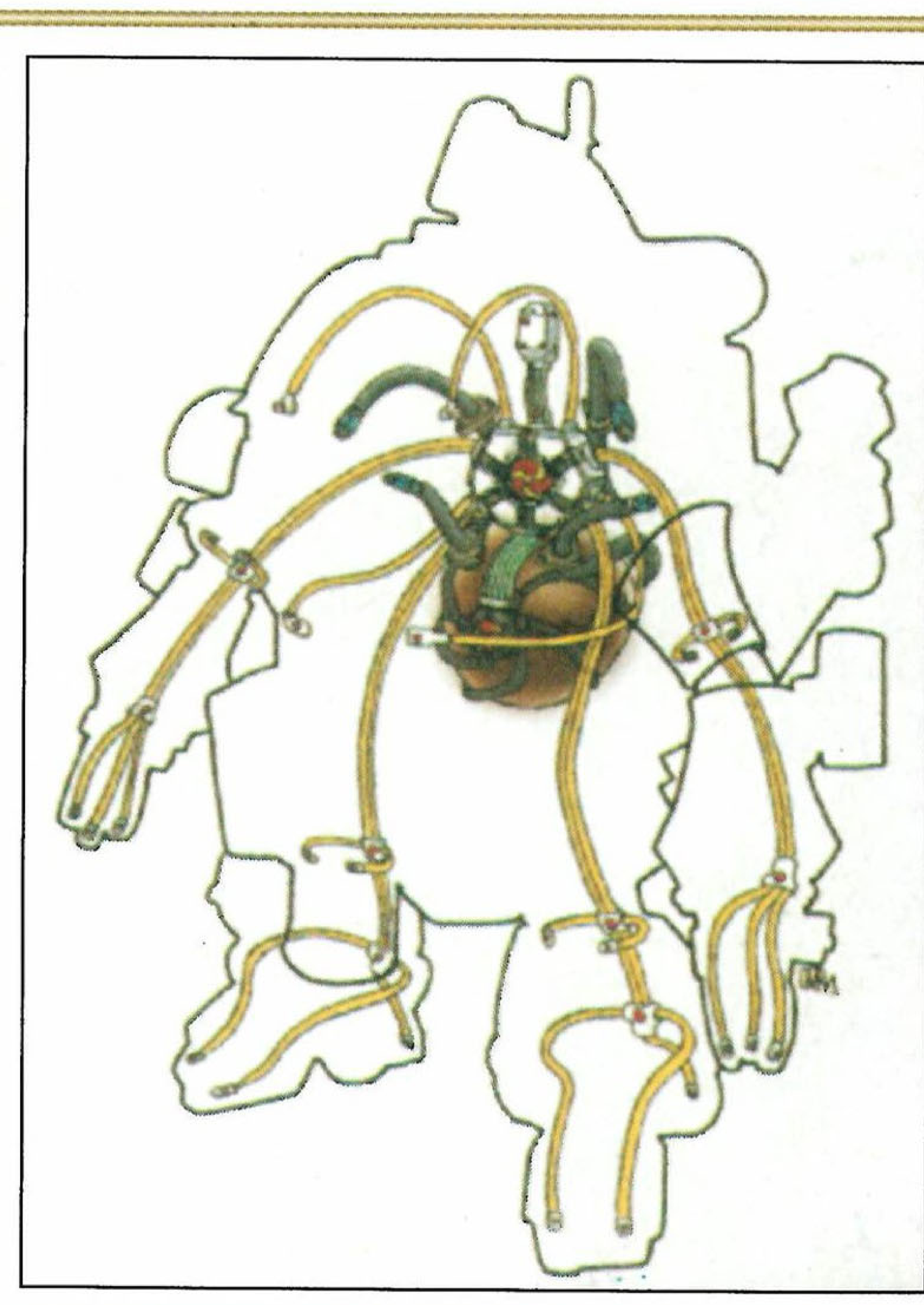
“樱花大战 3”——灵子甲胄物语 第三回

使用了巫毒教徒作为秘密部队的南部军队节节胜利，逐渐掌握了战场的主动权。每当战场上响起巫毒教众的咒杀之声，北部军队一瞬间便全军覆灭。在每次战斗后，北部军队的尸体就覆盖了整个战场。

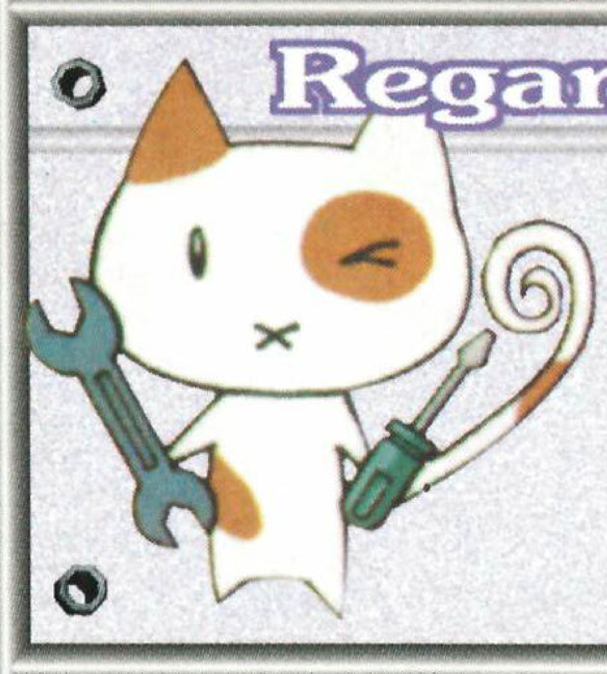
在南部军队压倒一切的攻势下，华盛顿政府如风中残烛般摇曳，甚至不惜一切代价由特兰斯瓦尼亚的除魔协会请来的除魔师，但是这些除魔师也在巫毒教众的诅咒下死去。

厄运并非永远伴随着北部军团。1863 年 7 月 1 日，在位于华盛顿前缘的阵地，发生了一件十分奇妙的事情……

和平常一样，南部军队使用咒语向北军发动攻击，而北部军队则采用了一种近乎于自杀的战略——将被敌人咒杀的军队牺牲，以剩余的兵力全力对抗敌人，因为咒语一天只能使用一次。

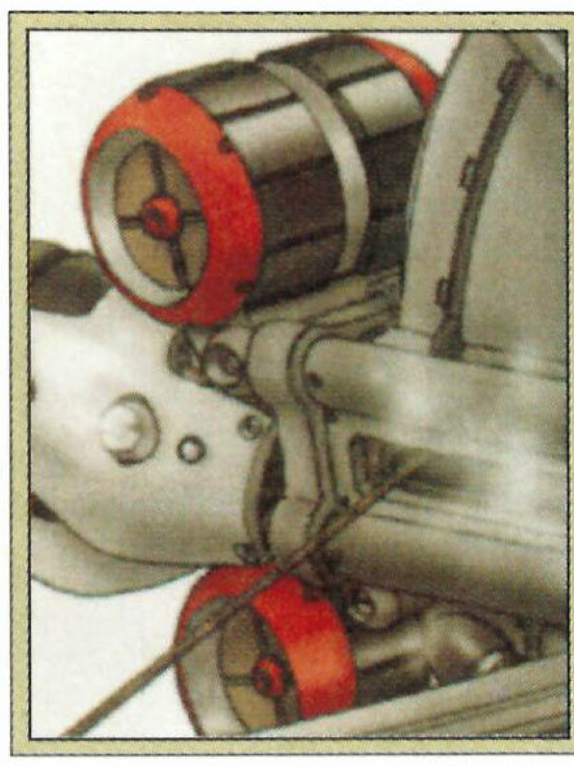


Regardez cette merveille issue de la technologie



蒸气工厂

以礼为始、循规尚仪，肃然讨取敌人的弩之狙击手！！



根据来自光武F本体的蒸气而作动。上下2个的卷起机分别进行弩的卷起和箭的填装。



光武F　北大路 花火搭乘机

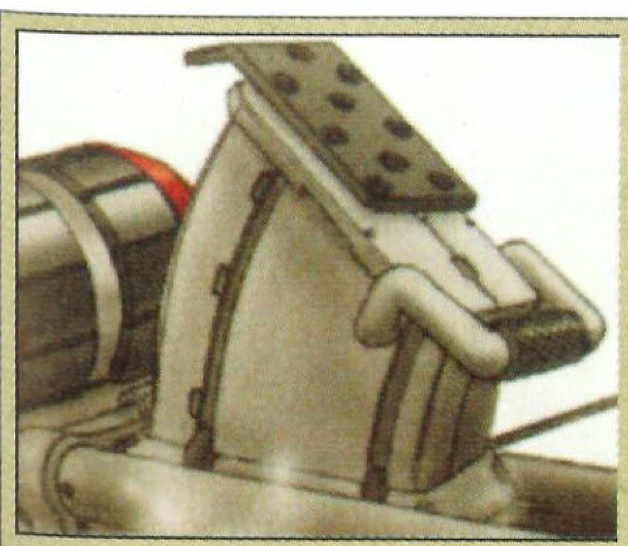
光武 F　北大路 花火机解说

在解说光武 F 花火机的本体性能之前，必须要先说明巴黎华击团配备花火机的原因。花火机能够异常迅速的加入巴黎华击团实战配置的真相，其实是巴黎华击团本部对于花火优秀的灵力早有注目，而对应此状况预先作的一个战力强化的拟定计划。因此，到计划实施至最终阶段时，搭乘用机体早已调整完成，而能够马上出击投入战斗行列。当然这项计划是巴黎华击团最高机密。

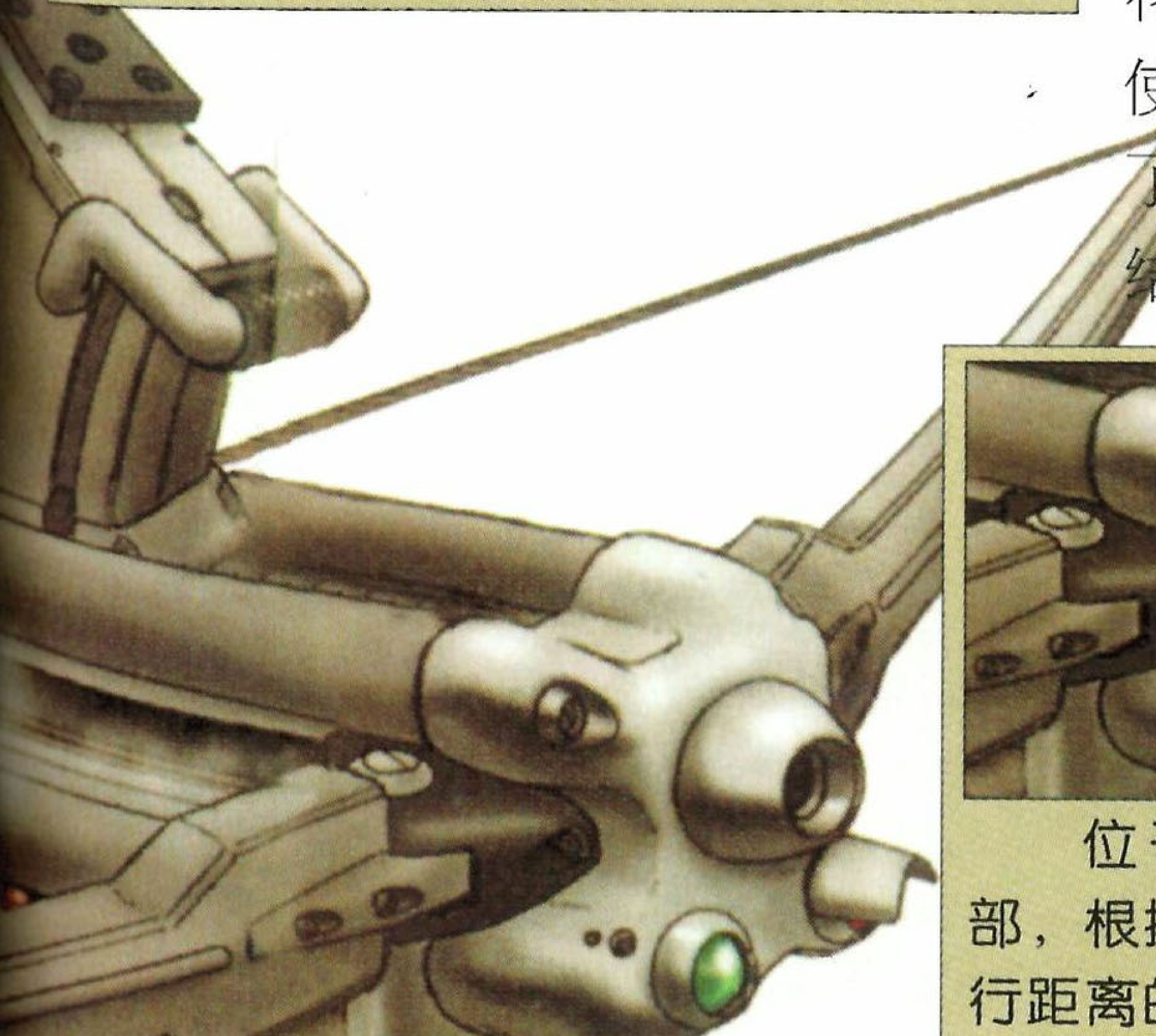


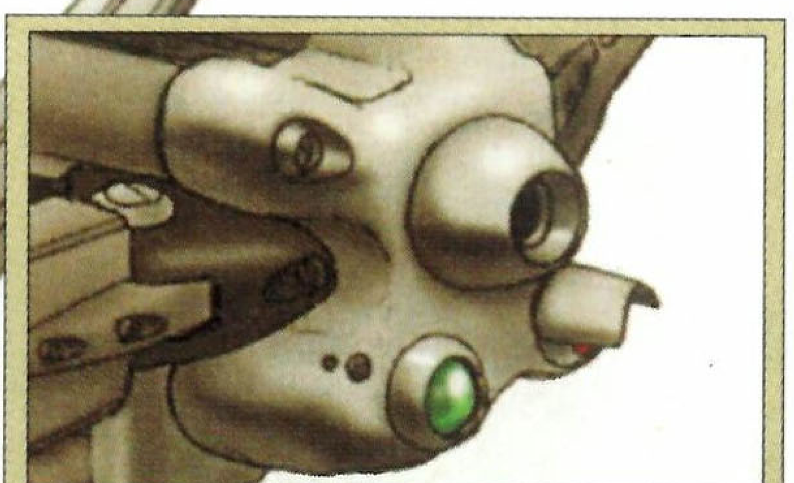
虽然说因为这个计划，使得花火机有较为充裕的时间作准备，但是花火的光武 F 性型依然是与预备机体相当，唯一的不同是以机关弩(machine bowgun)作为主要武装。这项武装并不是特别为花火开发的，而是整备班独自研究开发出来的武装。原本应该是要准备能够发挥花火身为弓高手特性的武器，但是在当时因为只有弩可以装备，所以只得让花火机以弩作为主要武装。而这挺机关弩的装配方式是直接从左腕的肘关节处换装，并以电器线路作连结。装置在机关弩前方的狙击镜可以与光武 F 驾驶舱内的影像幕作连动，而直接由驾驶舱中作瞄准。另外，依据需要，机关弩也能装配在右手腕上。

弩(十字弓)原本是中国所发明的武器，在公元 100 年左右，已经发明出可以连射的弩了(诸葛弩)。之后，弩这种兵器在欧洲普及，在第一次世界大战的时候还被广泛地使用。这是因为在当时与以冲击力来造成破坏的枪弹相比，弩的贯穿力较为优秀，并且不用像训练弓箭手那样费力，只要稍稍训练就能达到高精准的命中率，但唯一的缺点就是发射速度缓慢，因为使用高张力弩弦的关系，要张开弦的时候需要专用的拉弦装置，而且需要花费较长的时间。不过花火机所使用的机关弩，因为使用了蒸气张弦机的关系，而能够克服这项缺点。为了能够承受发射时的强大力量，机关弩内部的基本结构部分是以 SILSUIS 钢铸造，套筒部分则是由冲压钢板制成，这样在本体上才能够装备满载 40 支的弓箭弹匣。而在预备兵装弹簧锁上则能够装备两个预备用的弓箭弹匣。而这挺机关弩的最大射程大约是 1000 米，有效射程是 500 米。在巴黎华机团中，花火机是 唯一担任长距离狙击手角色的机体。



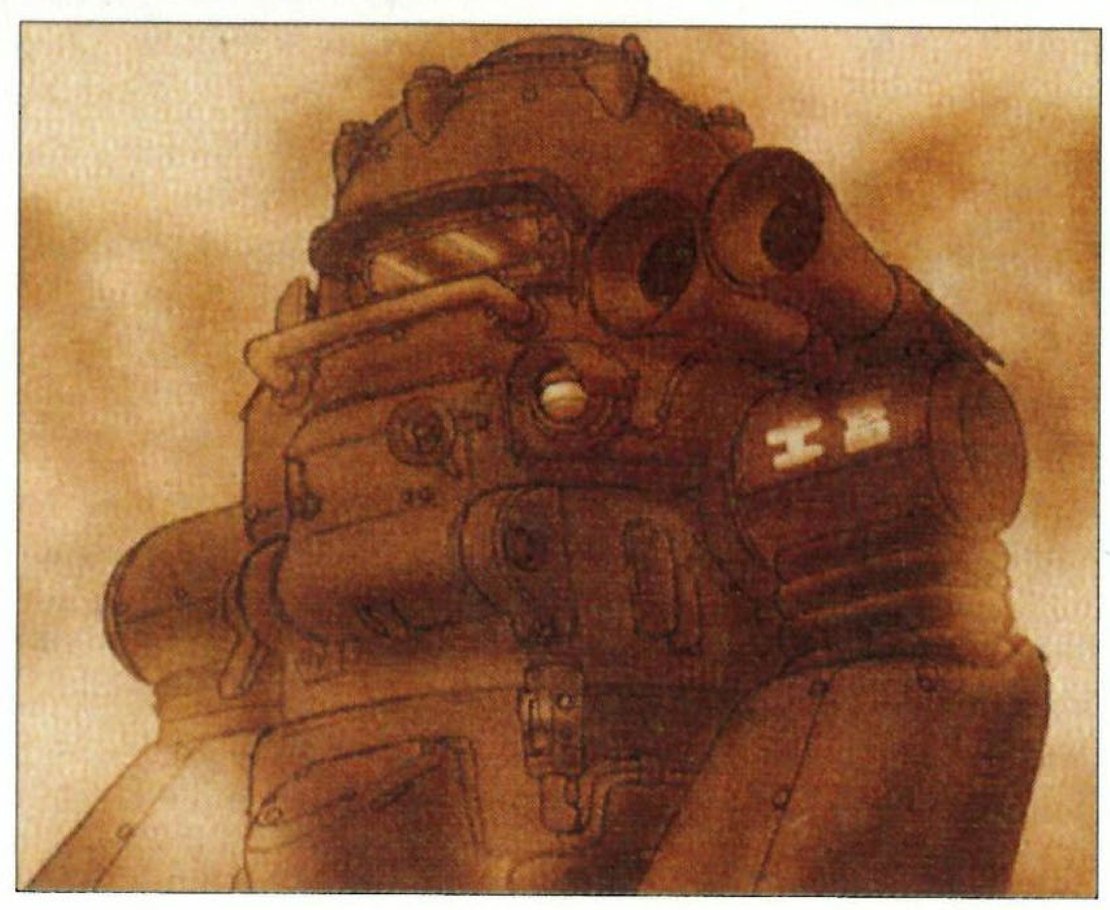
前端是シルスウス钢制的，能够封入灵力。magazine 后部的把手是 relase 按键。





位于前端和框架的下部，根据其位置差而能够进行距离的计测。红色部分是红外线感知装置。

“樱花大战 3”——灵子甲胄物语　第四回



但是就在咒语声过后，发生了令人感到意外的事情——发现有一名幸存者！这种情况在过去的一年中是从未发生过的！那是一名当时正处于战场附近的蒸气拖拉机(用蒸气引擎为动力的拖拉机)中的婴儿。当北军总司令布兰特将军得知这一消息，马上意识到这是反败为胜的唯一机会。于是，他将同类拖拉机全部集结，组成一支突击队，准备在第二天的“咒杀时间”对敌人进行奇袭。当满怀必胜信心的南部军队的咒杀声于第二天再次响起时，北军那支背负着国家兴亡命运的敢死队象一支夺魂利箭般杀入敌人的阵营，将毫无防备的南部军队前线军团尽数毁灭。之后，北部军队从被拖拉机撕开的敌人阵营的缺口一拥而入，将还沉浸在胜利幻想中的南部军团打了个落花流水。

七月三日，南军前线彻底崩溃，罗伯特将军被迫下令南军全线撤退，这次就是是被称为美国军事史上赫赫有名的——“盖茨堡战役”。

Regardez cette merveille issue de la technologie

蒸气工厂



光武 F 大神机解说

法制光武 F 开发、制造是由神崎重工提供研发成功的蒸气涡轮与灵子引擎，由法国当地的相关开发人员进行设计，并完成组装的机体。也就是说利用由日本引进的光武、光武 改的技术理论，但是光武 F 的设计、制作都是由法国相关当局独力完成的。

因为突然决定搭载比原来设计的发动机出力更大的灵子引擎（Orage F11），机体设计的重点转而成为要开发、调整出能够承受的住这新型灵子力引擎大出力的机体。与光武 改相较，光武 F 的机体刚性大约是 2 倍的数值。从神崎重工所接收的新型灵子力引擎，以及光武、光武 改的设计资料都是在极机密的戒备下接收的，当时从日本搬运这些相关资材到法国，输送方式是以潜艇绕过好望角到法国，这个航程需花费 80 天。

大神一郎搭乘的光武 F，可以说是光武 F 的试作机（原型机）。因此所使用的零件、机具几乎都是接近以手工打造的的状态下制作出来，并加以组装的。

因为作为队长机，所以值得一提的是强化无线通信这点。为了能够指挥小队中的各机，因此搭载了高功率的无线电收发报机，而机体上较其它机体为大的天线，也成为识别时的明显特征。装甲板最厚的地方是在胴体正面的 80mm。外装部分全部都以 SILSUIS 钢披覆，根据部位不同分别使用冲压钢板以及钢材切削零件。

至于主武装的两把实体刀，刃部也是以 SILSUIS 钢，由 20 名制刀工匠合力打造而成。为了刀身的轻量化，在刀背部分作镂空设计。而因为这些镂空的槽，所以能够将刀挂在脚上部的活动挂架。这二把刀并不是法国制的，而是从日本极机密运送到法国。在运送时极为慎重，为了掩饰，当时这二把刀是以巴黎万国博览会日本馆展示品的名义运抵法国。至于当时负责输送的责任者，正是帝国华击团 月组队长的加山雄一。



光武 F 的原型机，纯白的花组队长机体！

最终回 灵子甲胄物语 『樱花大战 3』

战争时研发的武器会的飞速发展，每次战争都为兵器进化史添上了不可磨灭的一笔。

此后，北方动用全部科技力量和除魔师去彻底研究那些蒸气拖拉机，发现这些机器都是为了节约成本而采用了廉价的铅铁合金为材料，在高温的作用下这些合金发生了一些不可解释的变化，这就是可防御咒杀力量的特殊金属——“SILSUIS”钢。随着研究的进行，全部采用 SILSUIS 钢制造的全新人形战斗装甲被研制出来，“人形蒸气”就这样诞生了。

电子游戏广场(27)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(27)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;克孜勒苏柯尔克孜文出版社,
2001.7
ISBN 7-5374-0257-4

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第19655号

电子游戏广场(27)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路100号)
山东新华印刷厂临沂厂
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字
2001年7月第1版 2001年7月第1次印刷
印数:1-8000册
ISBN 7-5374-0257-4/G·61
定价:10.00元

序

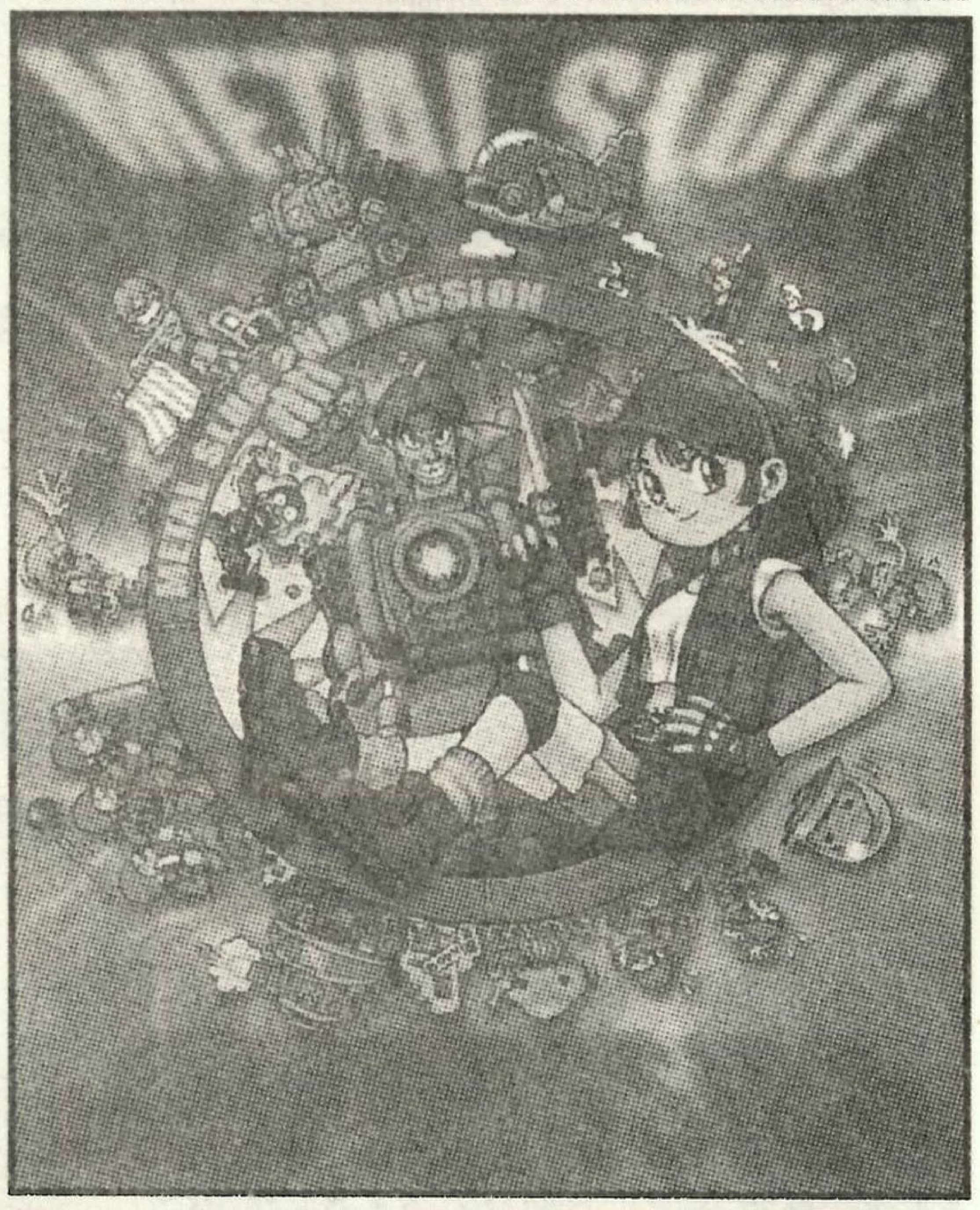
家用游戏机业界低潮已经维持了一定的时间，再加上现在正处于主机相互更替的阶段，游戏的数量与质量可以说达到了“绝对零度”的水平。回首看看从春天到现在，说得上值得一玩的游戏少之又少，也只有“尤特那英雄战记”是这段时间中唯一脍炙人口的作品，所以本期安排了本攻略的完整保存版，喜爱“纹章”系列的玩家千万不要错过这唯一的收藏机会。

没有好的新游戏，这对于老玩家来说并不是灾难，这段时间可以回顾一下那些当时没有仔细琢磨的经典作品，所以这次我们制作了原来 SFC 上 48M 大人气 RPG——星之海洋的攻略。因为当初卡带中附带芯片的原因，不少磁碟机的玩家没有机会感受这部极为优秀的作品。现在则不同，电脑模拟器已经可以完全模拟本作了，一直想玩“星海”系列开山之作的朋友可不要放弃这次机会。

本书用语中英文对照表

PS2	索尼 128 位主机
Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

最终幻想 10(PS2) 1
旧世界遗迹(PS2) 2
鬼武者 2(PS2) 3
超级特摄大战(PS2) 4
玉茧物语 2(PS2) 6
吸血鬼之夜(PS2) 8
CAPCOM VS. SNK2(PS2、DC) 9
铁拳 4(ARC) 12
ZERO GUNNER 2(ARC) 14
大楼管理员(PS) 15
东京魔人学院(PS) 16
超级机器人大战 α(DC) 18
超级机器人大战 A(GBA) 20
你所不了解的樱花大战 3 21

街机道场

原画设定 38
攻略地狱 49

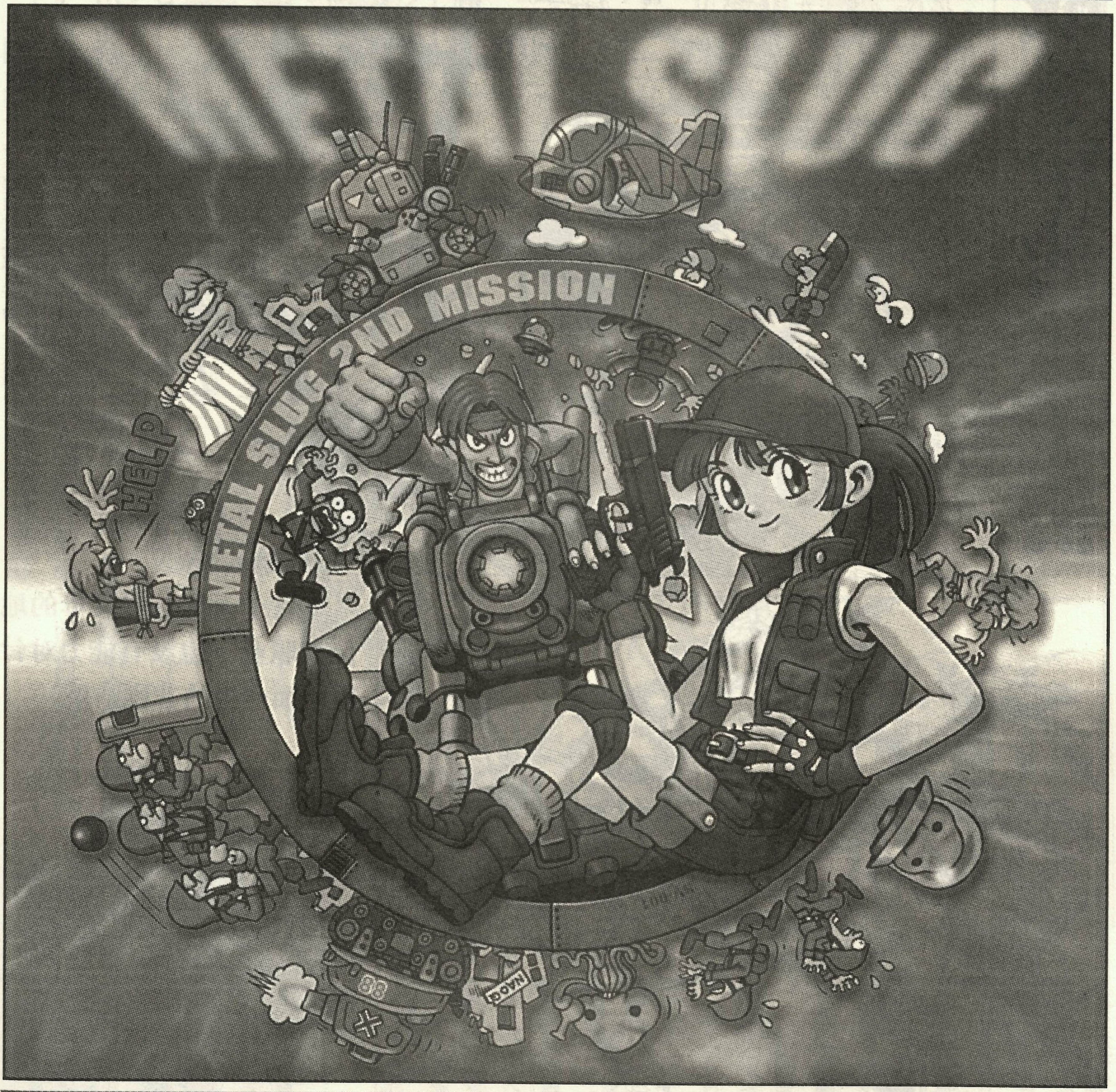
完全攻略

尤特那英雄战记(PS) 54
决战 II(PS2) 97
黄金城之门第 5 卷(DC) 99
恶魔城历代记(PS) 103
秘密任务(DC) 107
此花(DC) 110
星之海洋(SFC) 114
纯情房东俏房客(DC) 126
最新金手指 130

电子游戏广场

街机道场





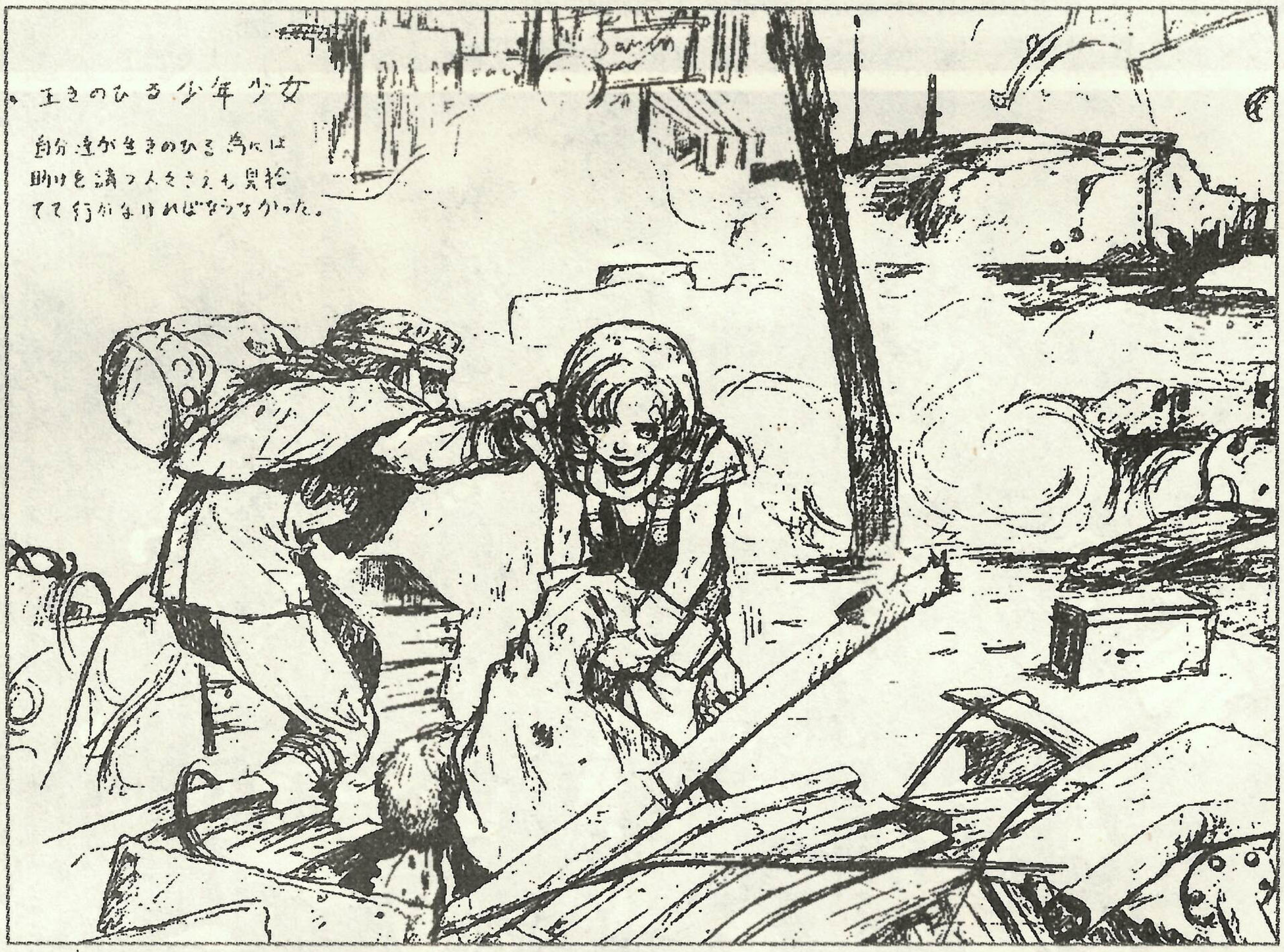
热门街机游戏情报大公开!

能源之岚

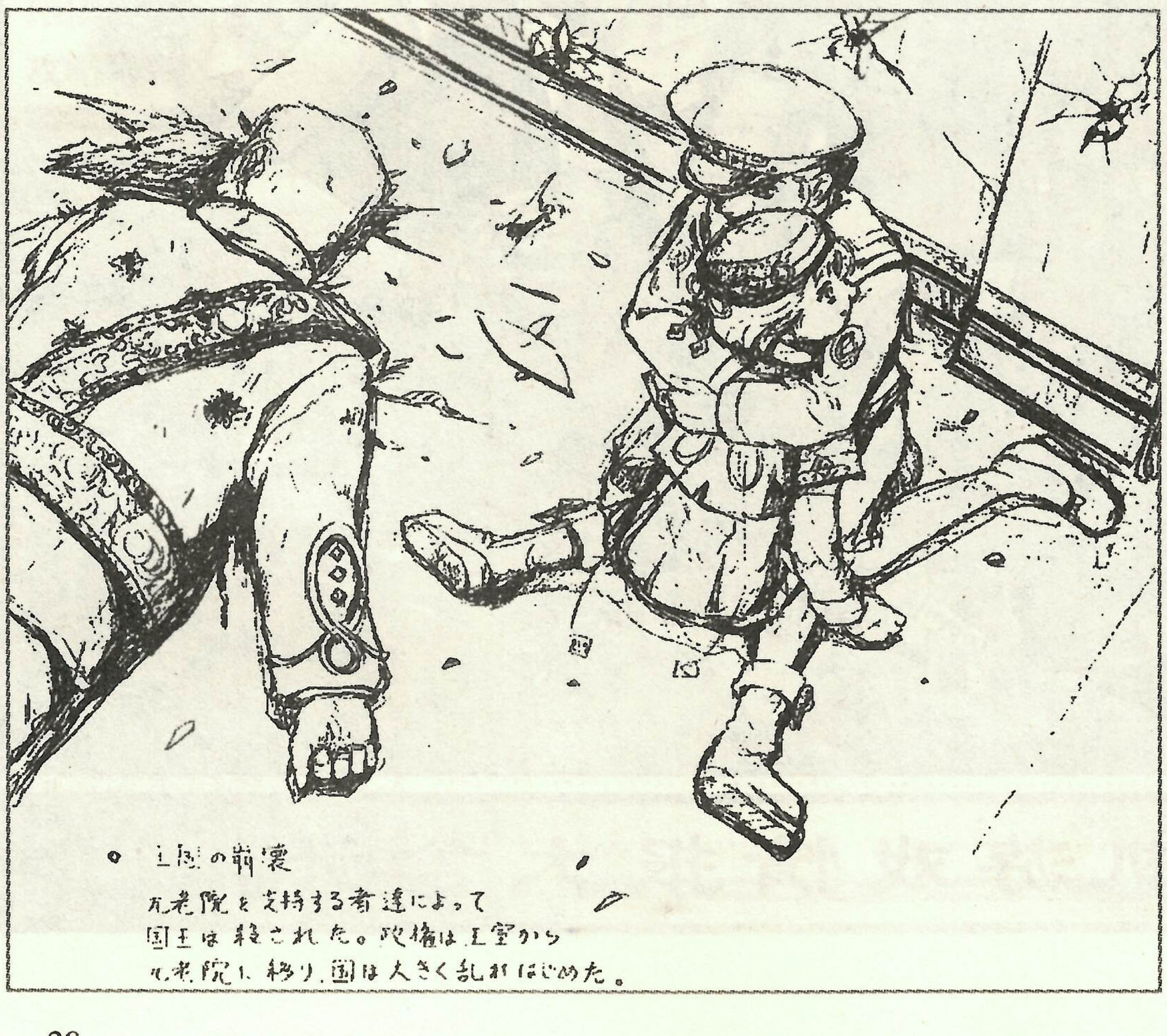
设定资料集

这次给大家带来的是马上就要发售的《能源之岚》。主要介绍包括有世界观、角色设定和原案等丰富内容。还有担当角色设定的井上采访记录。

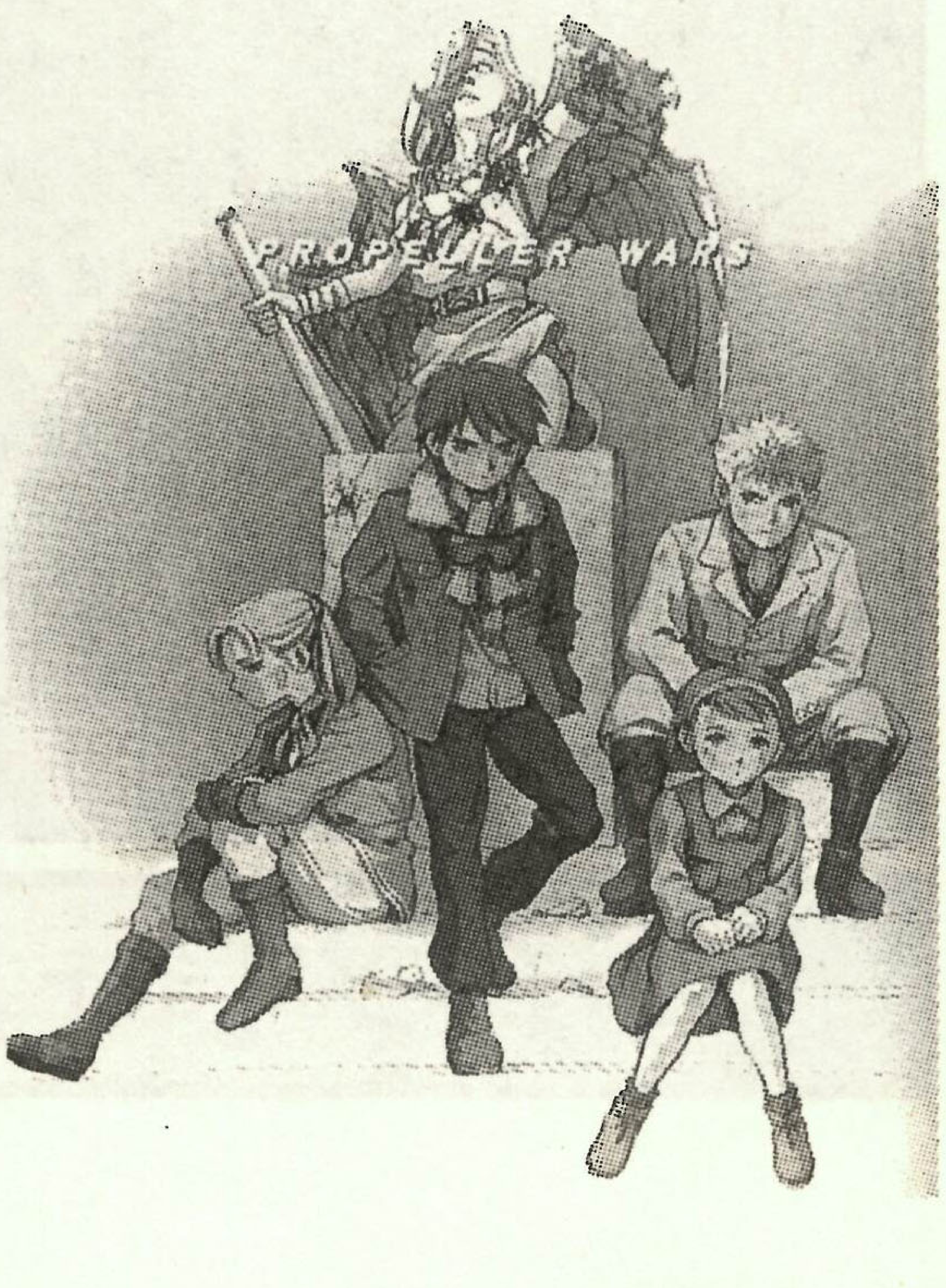
战争中的孩子们



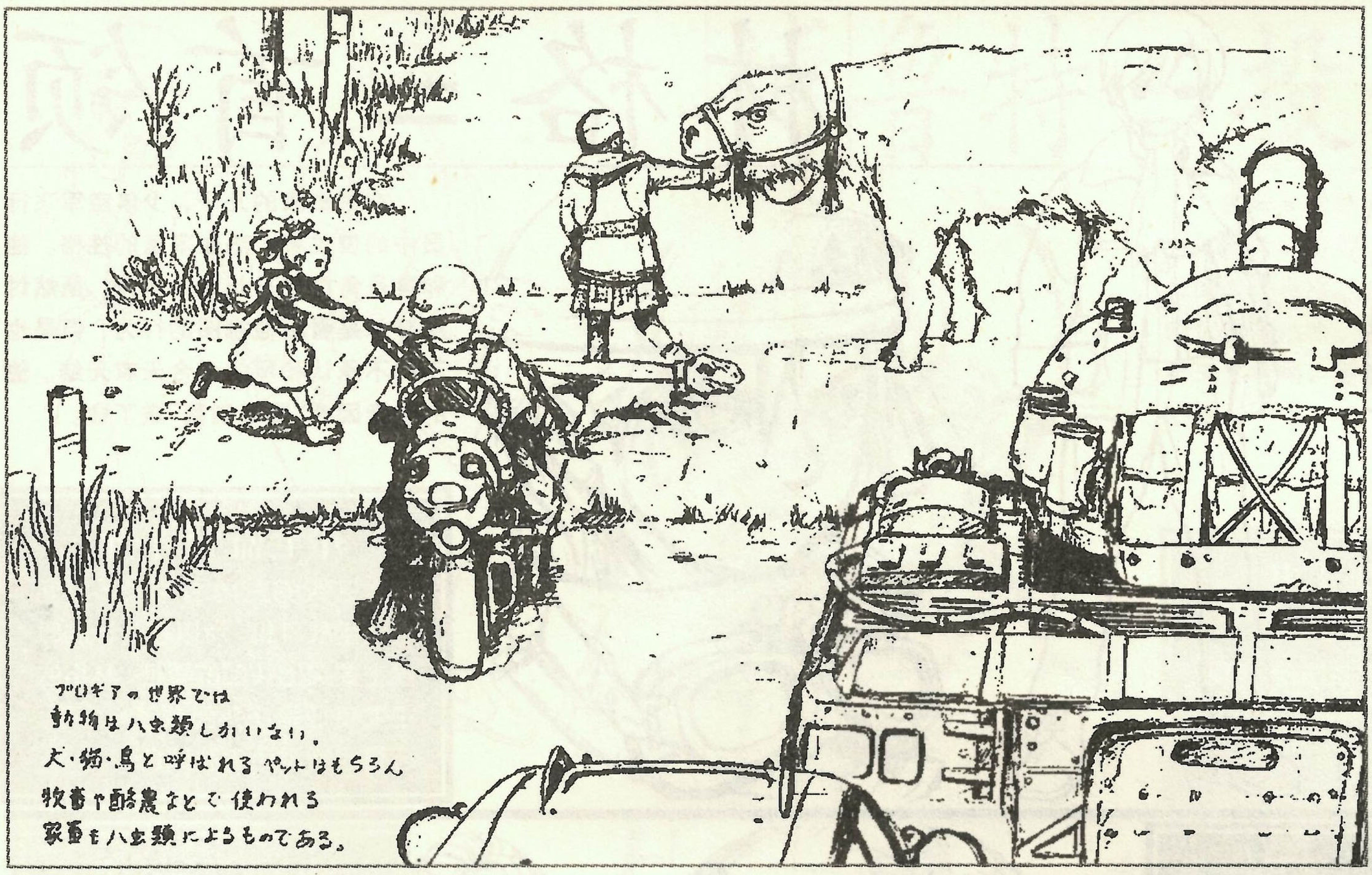
人们以正义之名实施暴力。而孩子们只能痛感自身无力，为生存做出无奈选择。



孩子无法选择父母的地位和职业。也没有能力对付因此而产生的悲剧结果。



正常与不正常交错的生活。一成不变的日常中包含的狂乱和暴力的危机。



『恐怖活动』作为政治交涉的最终手段毫无知性且卑劣。而行使它们的是被我们称为『贤者』的人。



元老院



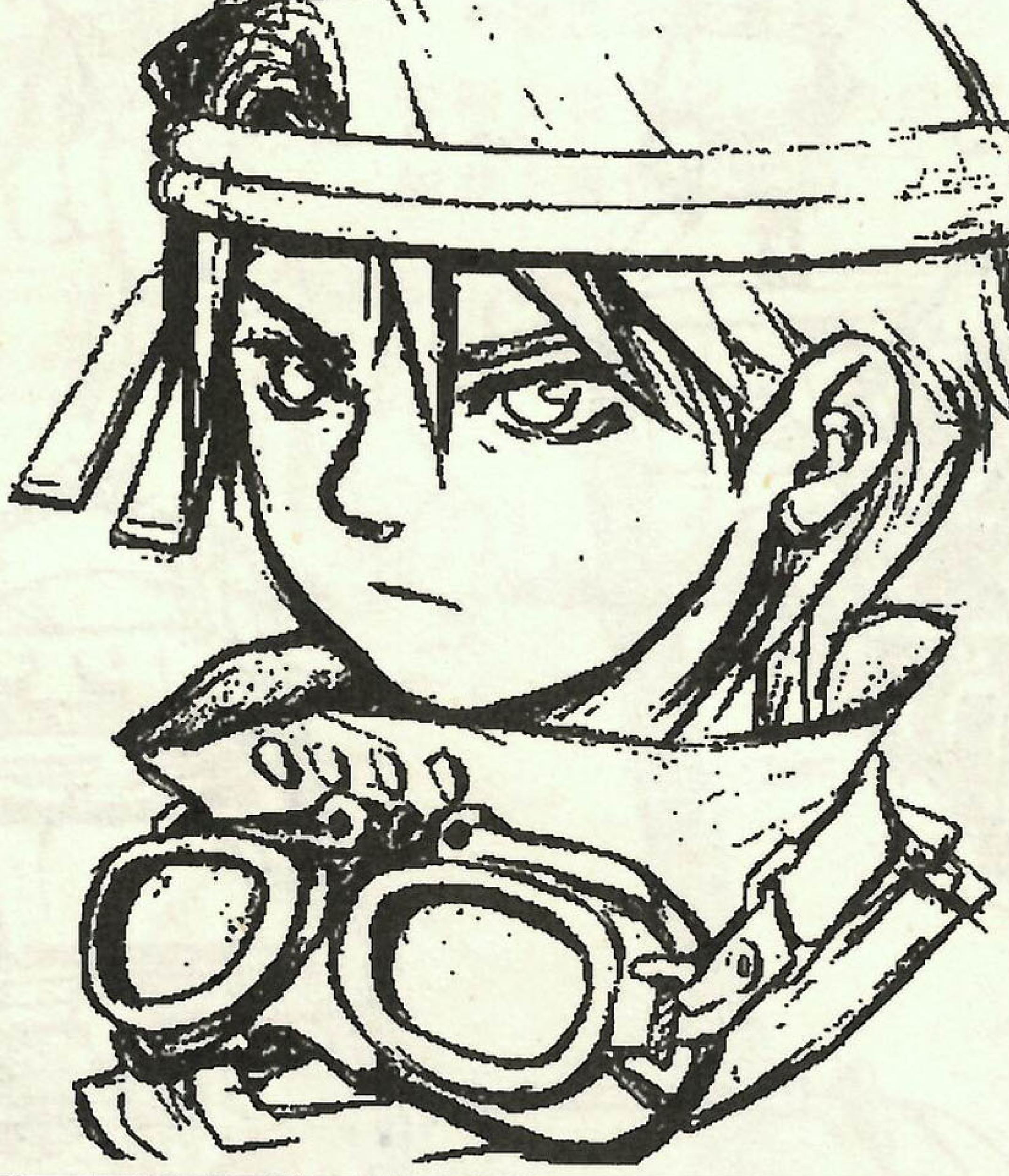
STORY

这个故事发生在遥远的巴茨王国。这里盛行风力能源的使用，人们借助半永久机发电可以很容易地升空。并且人们掌握了不老不死的技术，有钱的老人可以得到更加长久的生命。这些得到永久生命的老人们组成了新的政治组织『元老院』。

元老院通过使用武力图实现『新人类制造的理想新社会』。在第一场战斗中成人一方没有一人生还，这次悲惨的战斗被称做『贤者的制裁』。在贤者制裁后的废墟中，少年空军们驾驶成人都无法操纵的新兵器『冈夫拉亚』与元老院展开了英勇的战斗。但是对方对孩子们没有任何的怜悯，报复的袭击开始了……

林格＝首领





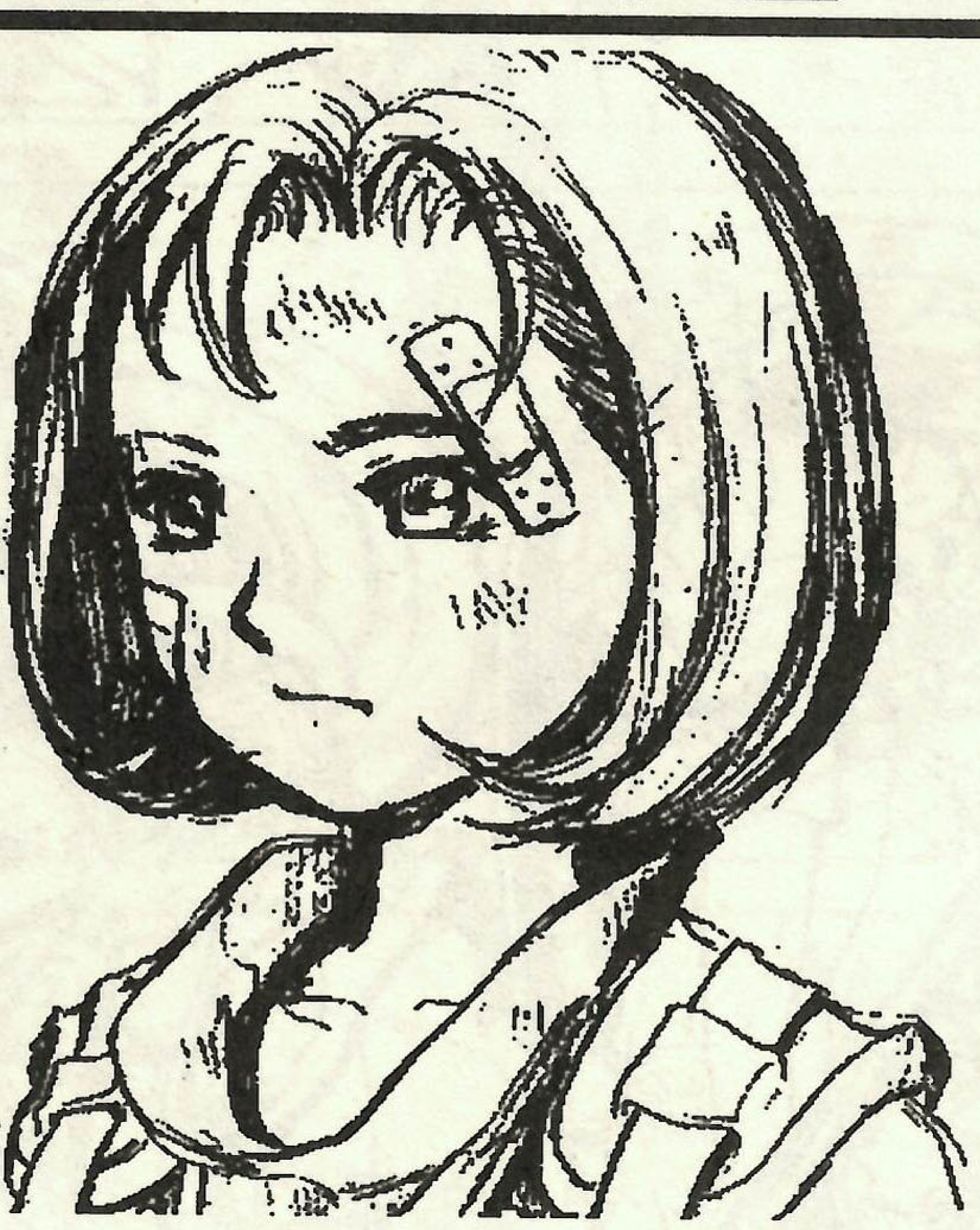
空军贵族的儿子，少年空军飞行员中的佼佼者。热血率直的性格。他和琴是青梅竹马长大的玩伴，虽然讨厌琴总是看破他意图的行为，但是也不得不承认和琴的配合天衣无缝。他的父亲因为“贤者制裁”送了命。

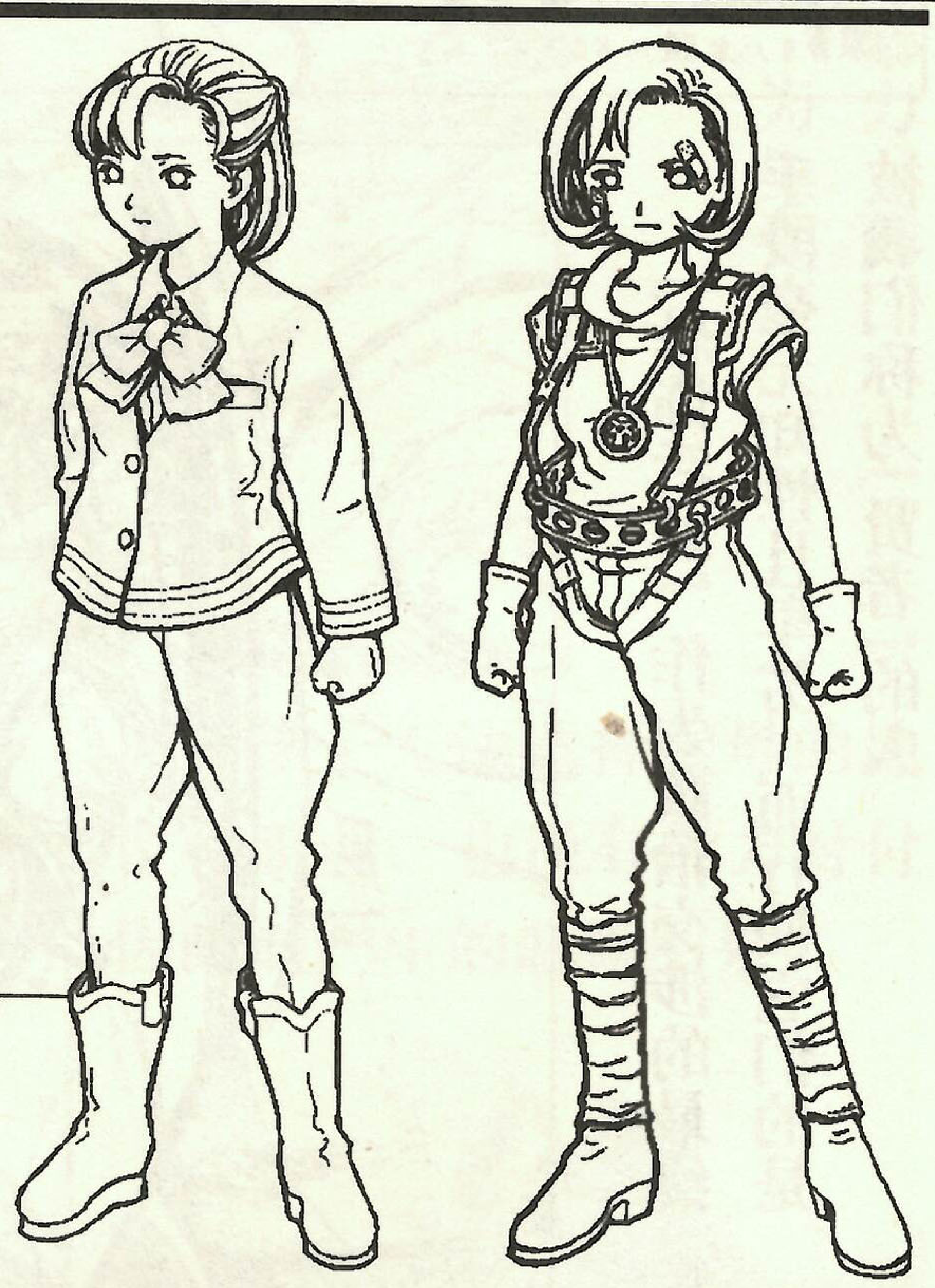
井上监督评价

这次的主角因为大多时间是乘坐战斗机，所以在设计的时候主要突出头部的特征。林格的主要特征是在头部戴了一个圈，还有他的黑色皮肤颜色。

井上监督评价

满是伤痕的脸是琴的最大特征。在学校的时候擅长体育。不喜欢回头，这和她的机体特性相吻合。属于积极型的选手，抓到敌人就不会罢休。





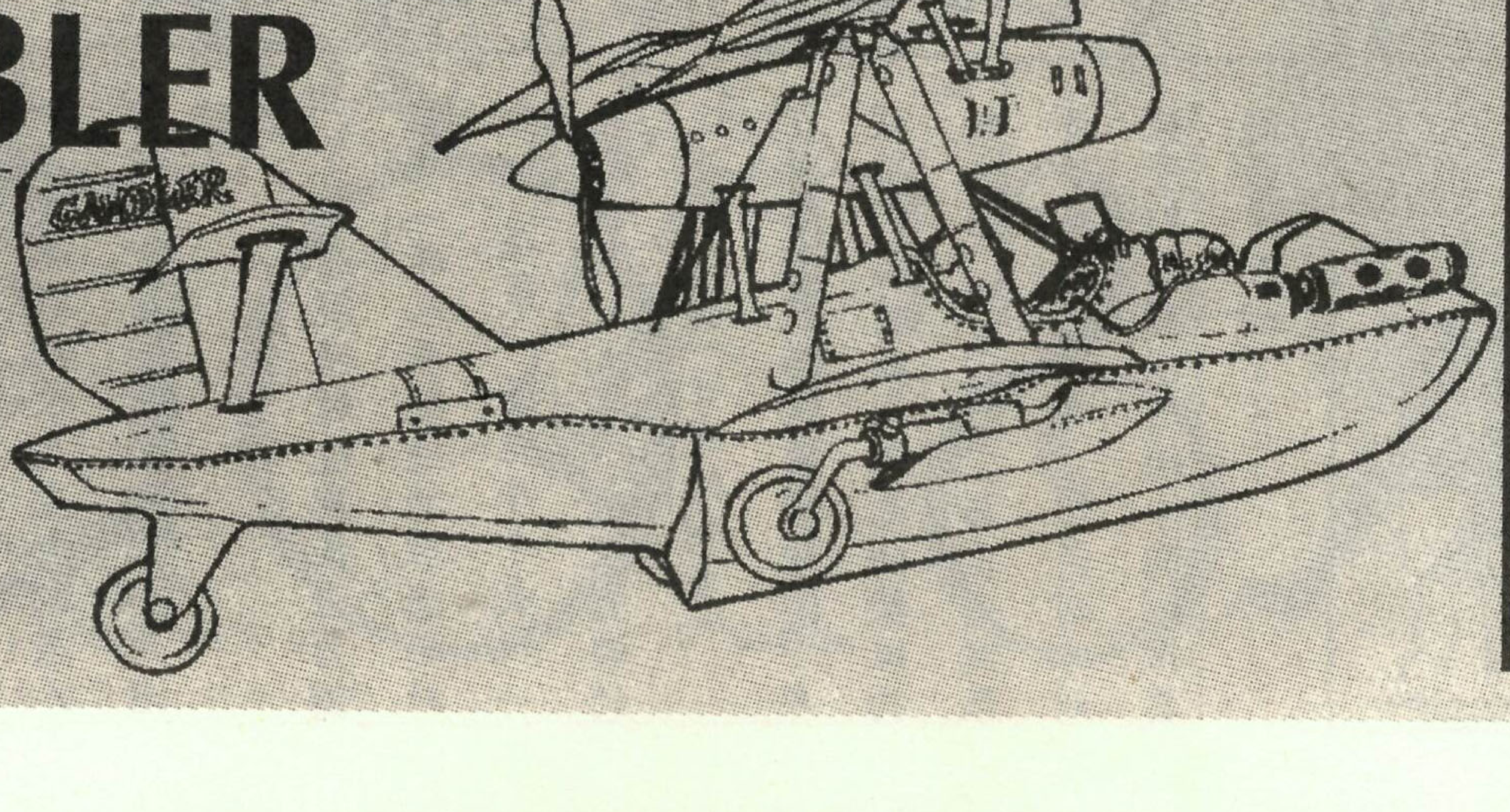
空军贵族名门切洛特家的独生女儿。她不想沾家族威望的光，通过自己的努力来获得周围人的承认。她对林格心存好感，但是林格却全然不知。性格过于冲动，但是自己没有察觉。和林格一样，在“贤者制裁”中失去了父母。

琴＝侦察员

林格的坐机

GAMBLER

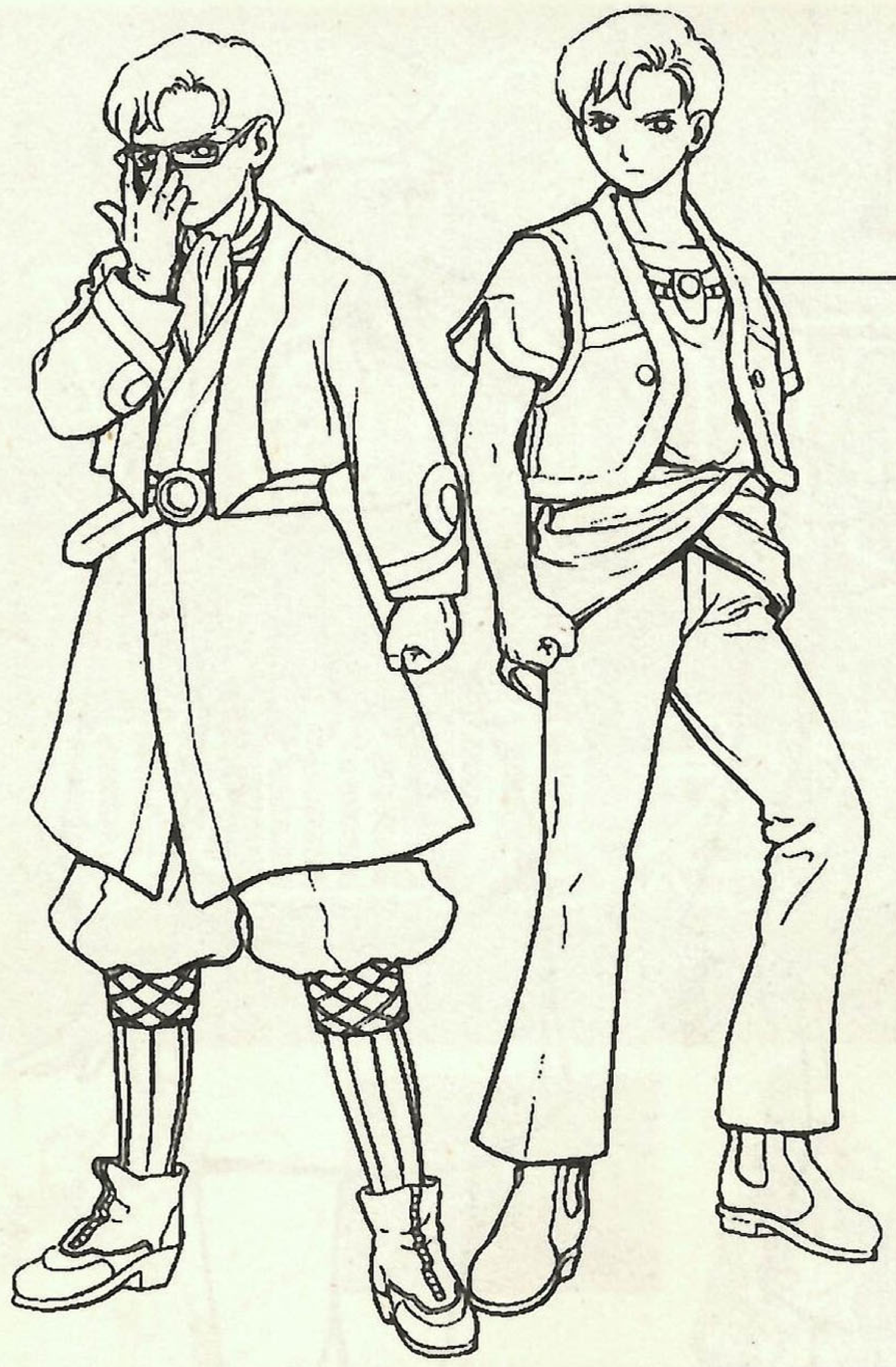
符合林格驾驶的机体“赌博师”。攻击面广，是大杀伤力的双人战斗机。在上机翼的引擎给人强力的感觉。



井上监督评价

TYPE A 和 TYPE B 的机翼数量不同，因此设计了双机翼的样子。这是以 1917 年费拉各斯特 F－2A 型为蓝本设计而来。飞机独特的流线体设计给人印象深刻。

博鲁特＝投弹手





针对元老院的“贤者制裁”，率领少年空士队举起反旗，年轻的领袖。他的父亲是政治家，他因此承袭了冷静沉着的性格。但是对于天生的飞行员天才林格，博鲁特总有一种竞争的心理。

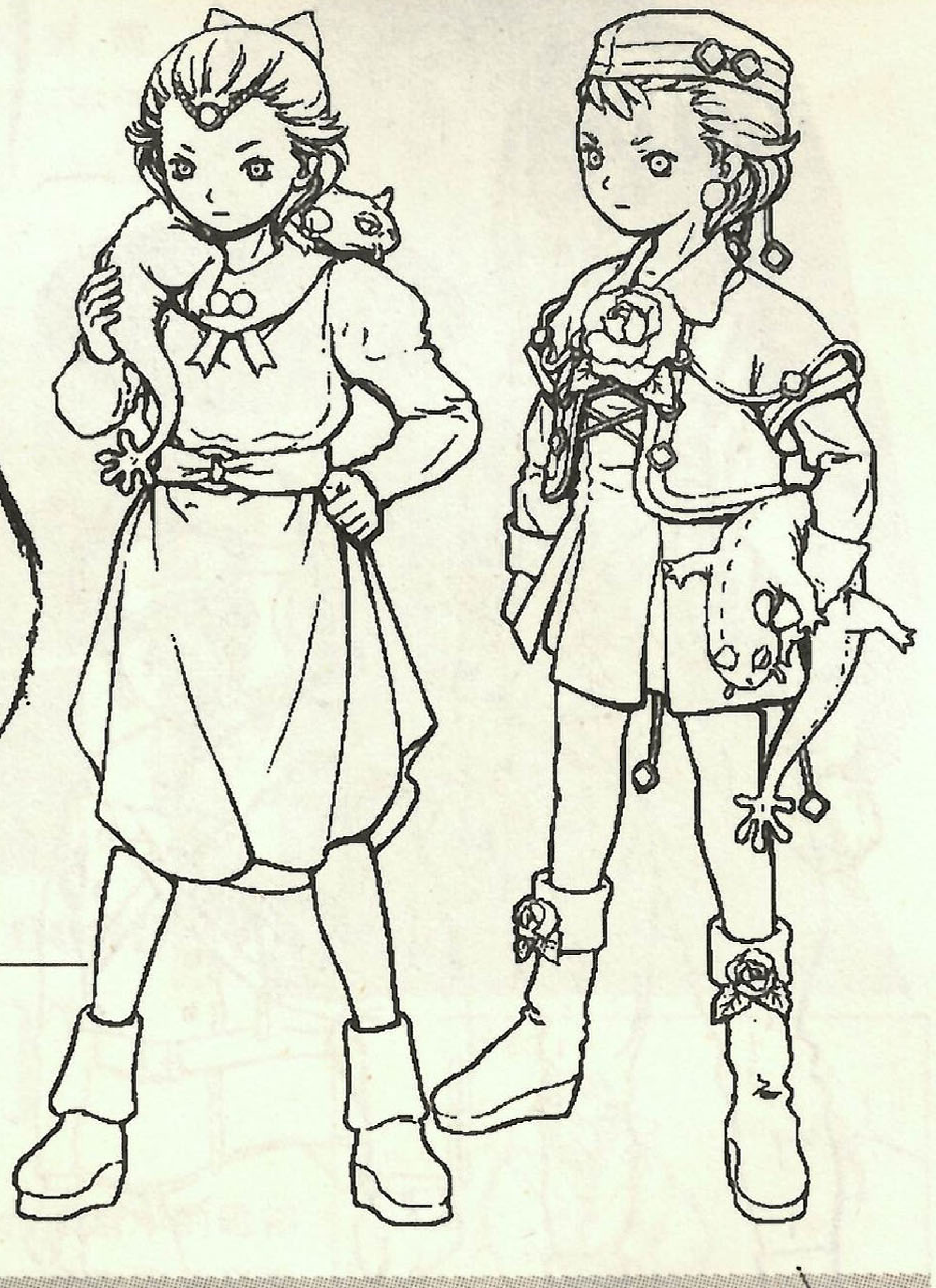
井上监督评价

戴着细长眼镜，有英国绅士风度。他的性格属于少年团体中做总结的领导型，喜欢做出大人的姿态来领导手下的孩子。

井上监督评价

走到哪里都带着自己的宠物蜥蜴，身着北欧民族的服饰。库吉的爪子形状和人手相似，耐伊尔常常被它抓脸和鼻子，所以头也总是摇来摆去。





巴茨王国国王的小女儿。一族都被元老院杀害，饱受艰辛才得逃生。她受过良好的教育，虽然喜欢博鲁特但是说不出口。宠物是一只叫做库吉的蜥蜴。

耐伊尔＝耐拉

博鲁特专机

MILITANT

它的名字叫做“战争士”，集中攻击的能非常突出。不知道尾翼的“STARFIVE”有什么特别的含义？



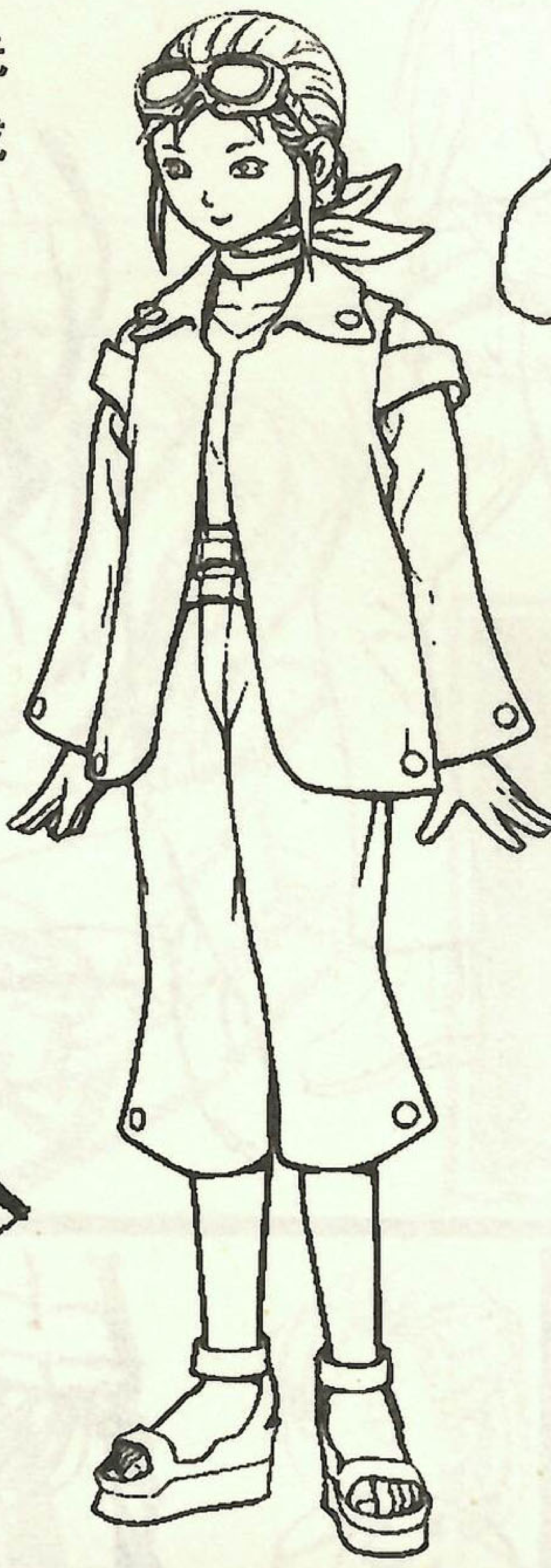
井上监督评价

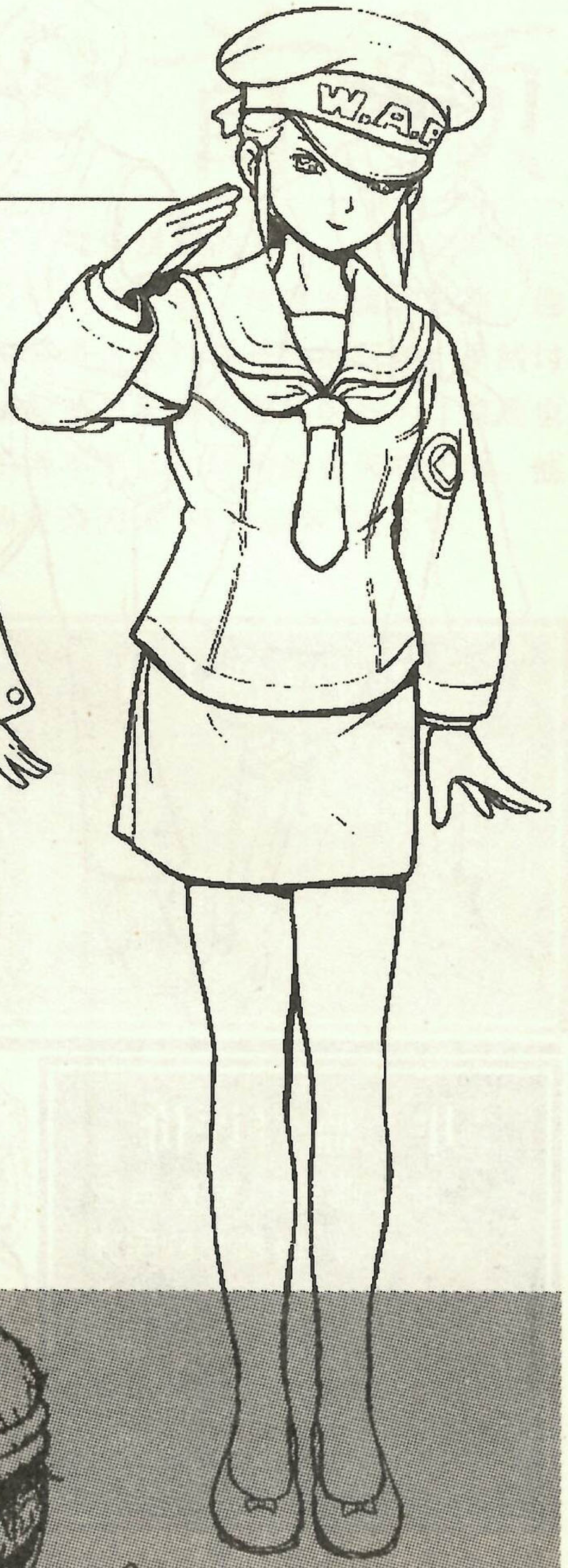
针对博鲁特的军国主义思想，我们为他设计的坐机是 1915 年德国造的佛卡 E1 型。这次的飞机设计主要采用了第二次世界大战前的无骨设计，很令人怀念的东西。

丽百特＝LIBERA

她以前曾经负责耐伊尔的军事教育课程，是侍奉王室的工作人员。在元老院的反叛活动发生以后带着耐伊尔逃出虎口加入了少年空军队。沉稳的成熟女性，对上司的大佐一往情深。







井上监督评价

她最大的特征就是身穿的水手服。对任何人都非常的温和友善，所以有时引起一些不必要的误会，她本人除了大佐以外并不喜欢任何人，所以身边麻烦不断。

角色衣着式样

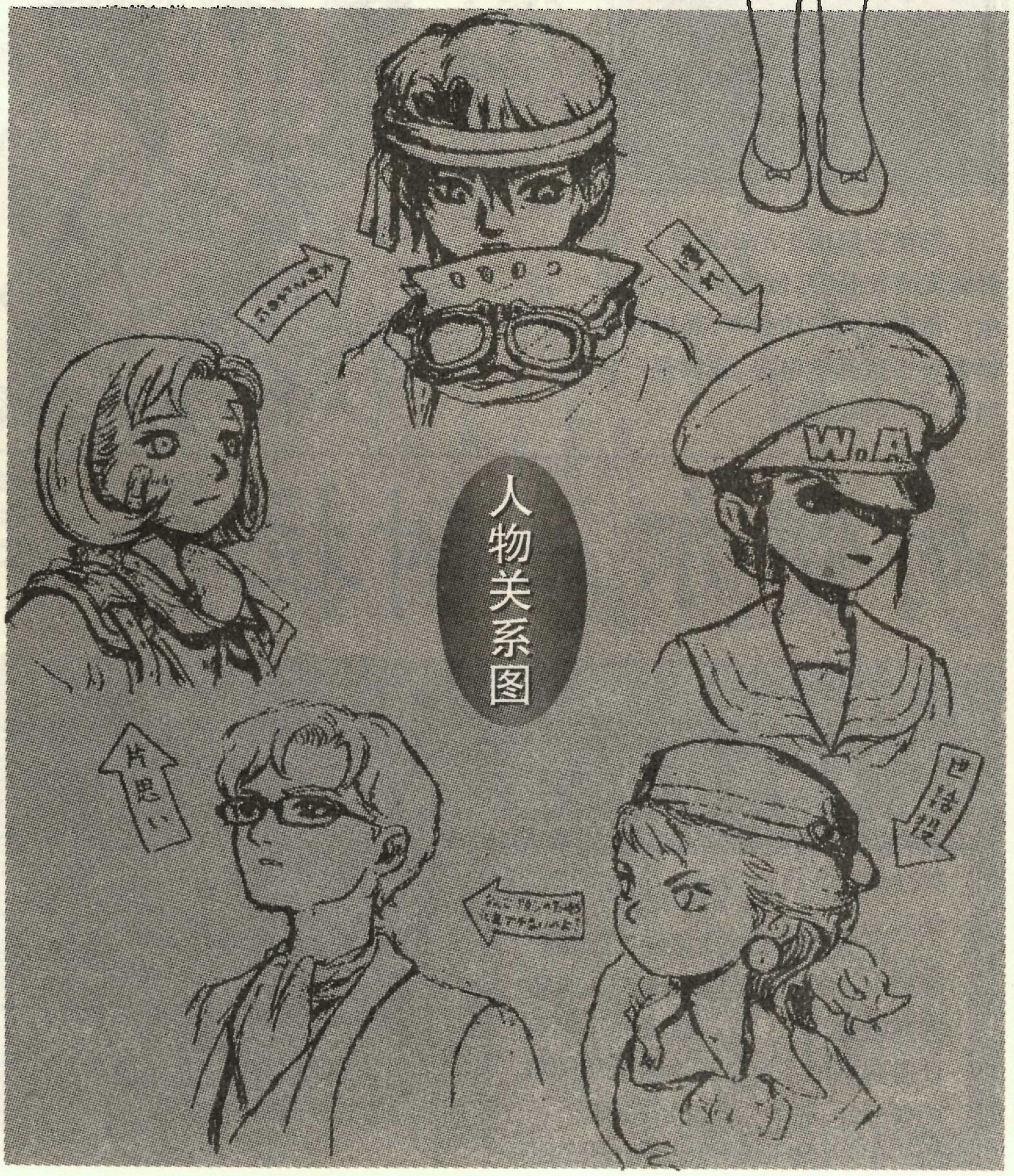


琴

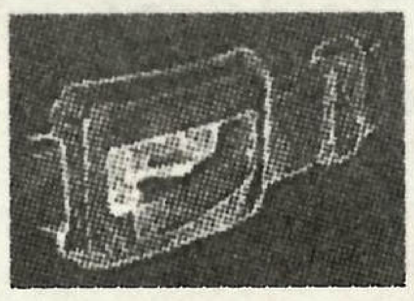


林格

以上是琴和林格的衣着式样设计图，看上去是种相当轻便的军用服装。



永き夜の始まり Vampire Night
吸血鬼之夜 设定资料集

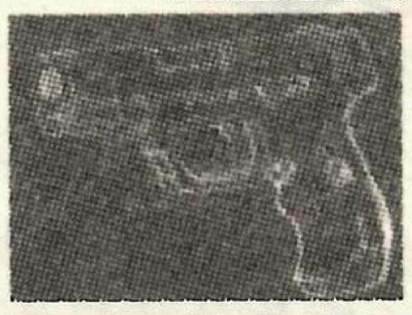




Vampire Hunter 0098 MICHEL

闪烁智慧光芒的冰蓝色眼睛，梳理整齐的褐色头发，沉浸在月光中仿佛在燃烧。皮衣大氅，在胸前闪耀银光的十字架。极度沉静稳重的性格，但是一旦爆发就如猛虎下山。

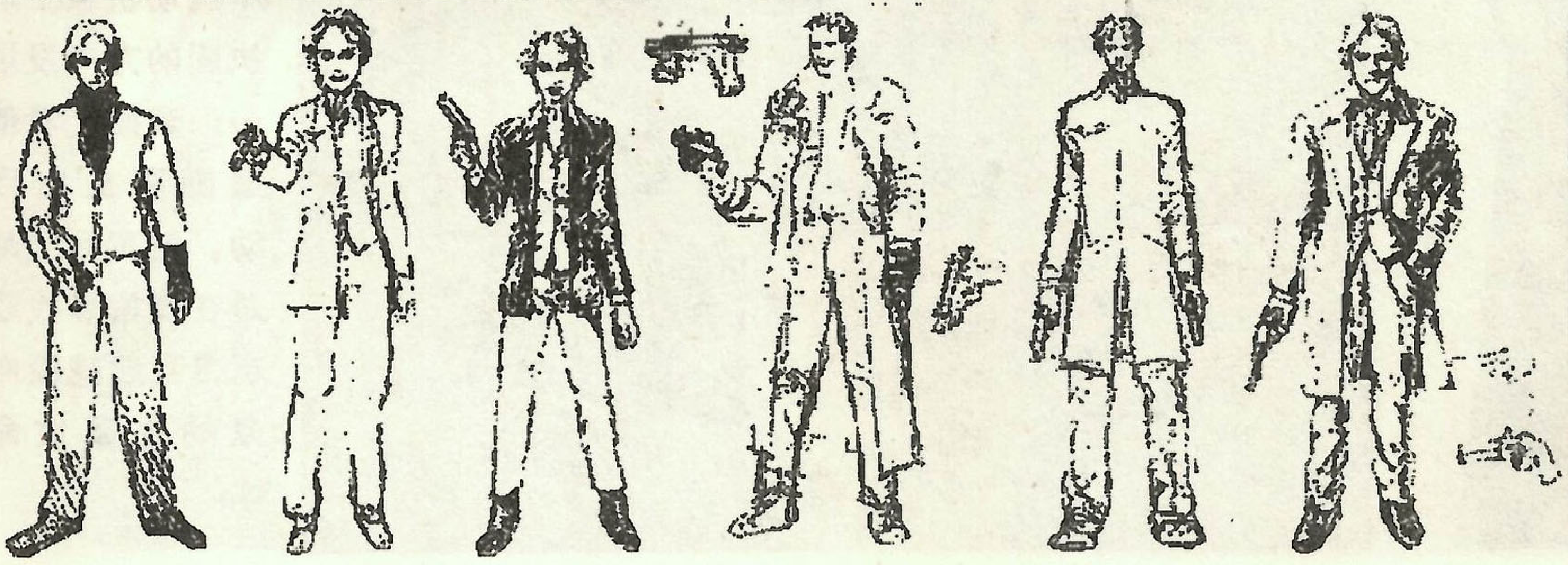




Vampire Hunter 0099 ALBERT

能够照亮雪原的琥珀色瞳孔。隐蔽在夜色黑暗中的暗褐色头发掩盖了充满天才发想的额头。轻便的短皮夹克里是防弹衣。永不惊慌犹如水晶般的精神控制力，语言犹如先知般深奥而富有哲理。

STORY

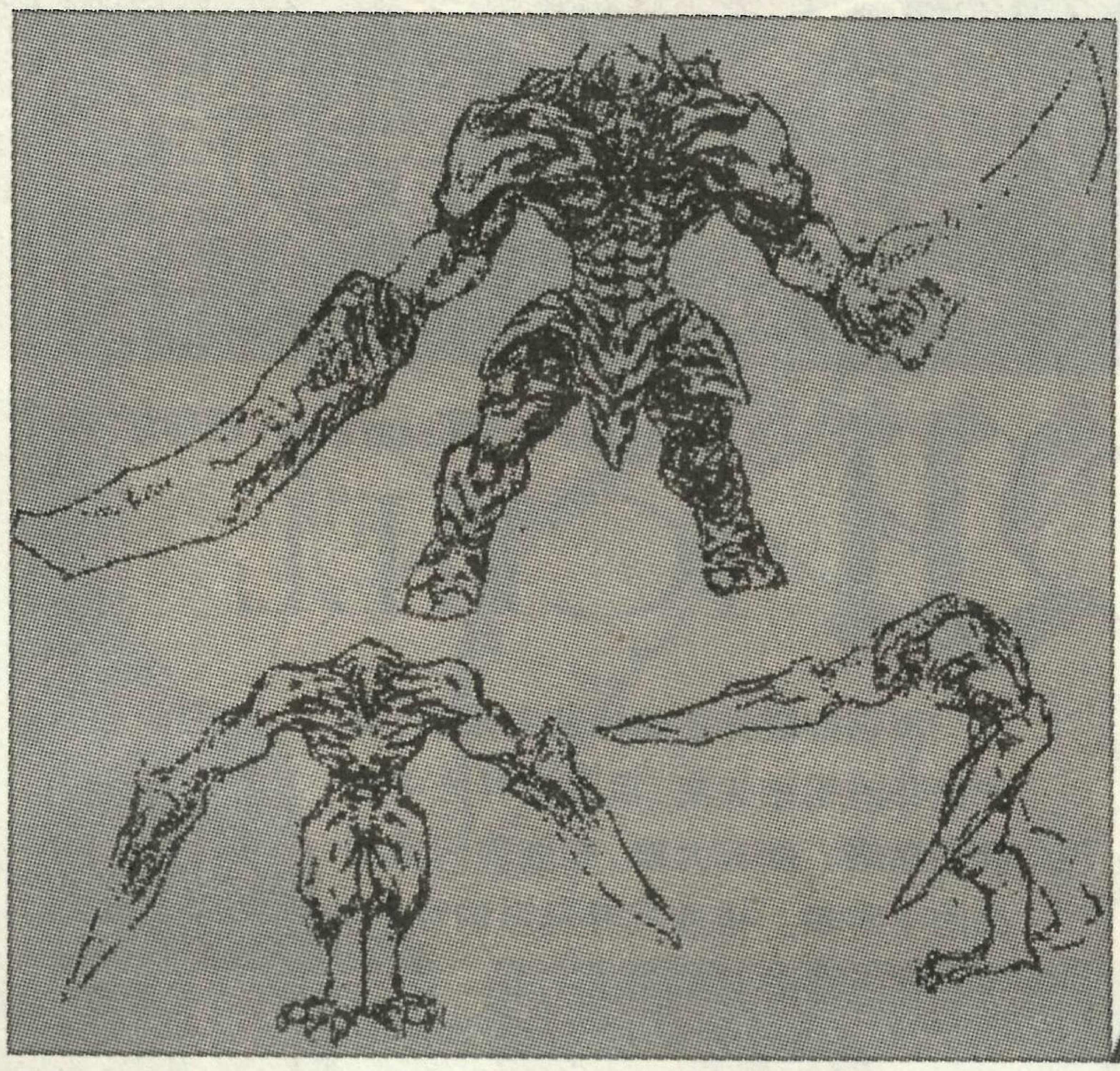
在欧洲某条河畔有一座古堡。因为古老，这里也是吸血鬼的天堂。在一个下雪的天气里，古堡周围居住的居民都被变成了魔怪。在判断事件的起因是古堡吸血鬼导致以后，两个吸血鬼猎人开始了行动……



BOSS 1
B ATHE'LEMY

"命运无法预测……人到一定的年龄就要死亡……如此反复……人就是这样的一种东西……如此还不如灭绝了的好！"

不知道从什么时候开始对生命的存在抱有怀疑。他不愿意再以人类的身份生存，为了寻求死亡开始了没有目的的漂泊……在迷惑的他面前出现的是不死之身的吸血鬼。



被能够永远的生命所吸引，作为吸血鬼而存在的条件对他来说没有任何顾虑。超越死亡的喜悦完全打动了他的内心。

但是永远的生命带来的是虚无的飘渺感觉，还有对于死亡的憧憬。每天持续的无聊日子……对于无法达到的死亡的渴望使他渐渐开始对生存的意义感到迷茫。

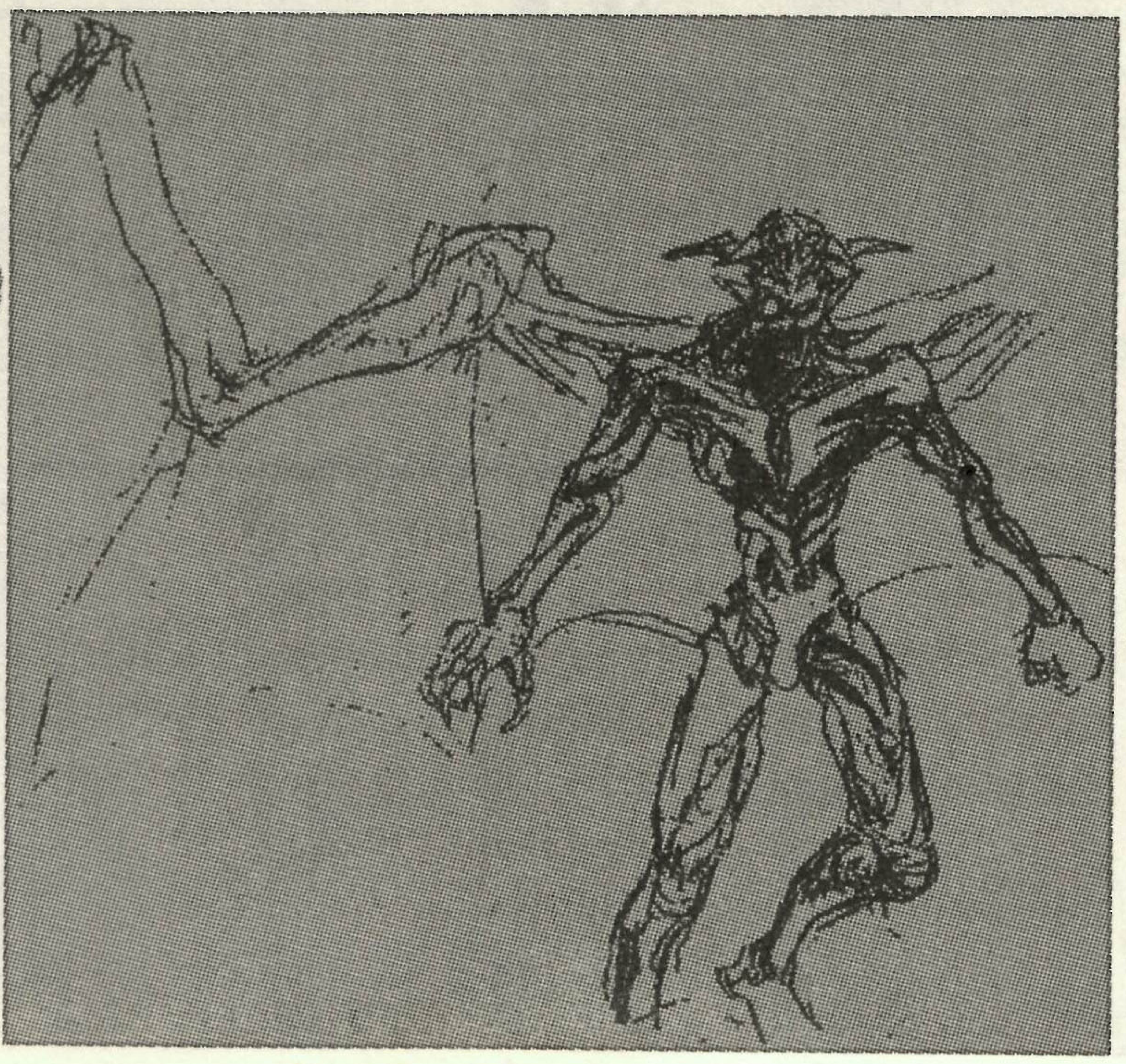


BOSS 2
G UILLAUME

"比我更加卑劣的人类们……我要你们在我的脚下呻吟……"

有着死神绰号，在他的手下留下很多非人道的恶行，这一点都不奇怪。但是某件事情使他的行为暴露在众人的目光之下，他被从人类社会流放……杀死了。

心中萌发出对人类的憎恨和复仇心无法衡量，而这种仇恨在他遇到吸血鬼以后有增无减。在得到了吸血鬼的力量以后变本加厉……曾对付过自己的人类一定要给他们好看……



半是仇恨的不纯动机象更加执固的方向发展……表面上看他追随吸血鬼活动，但实际上却是在摸索寻找超越自我超越吸血鬼的更高生命体。

BOSS 3 RAUOUL

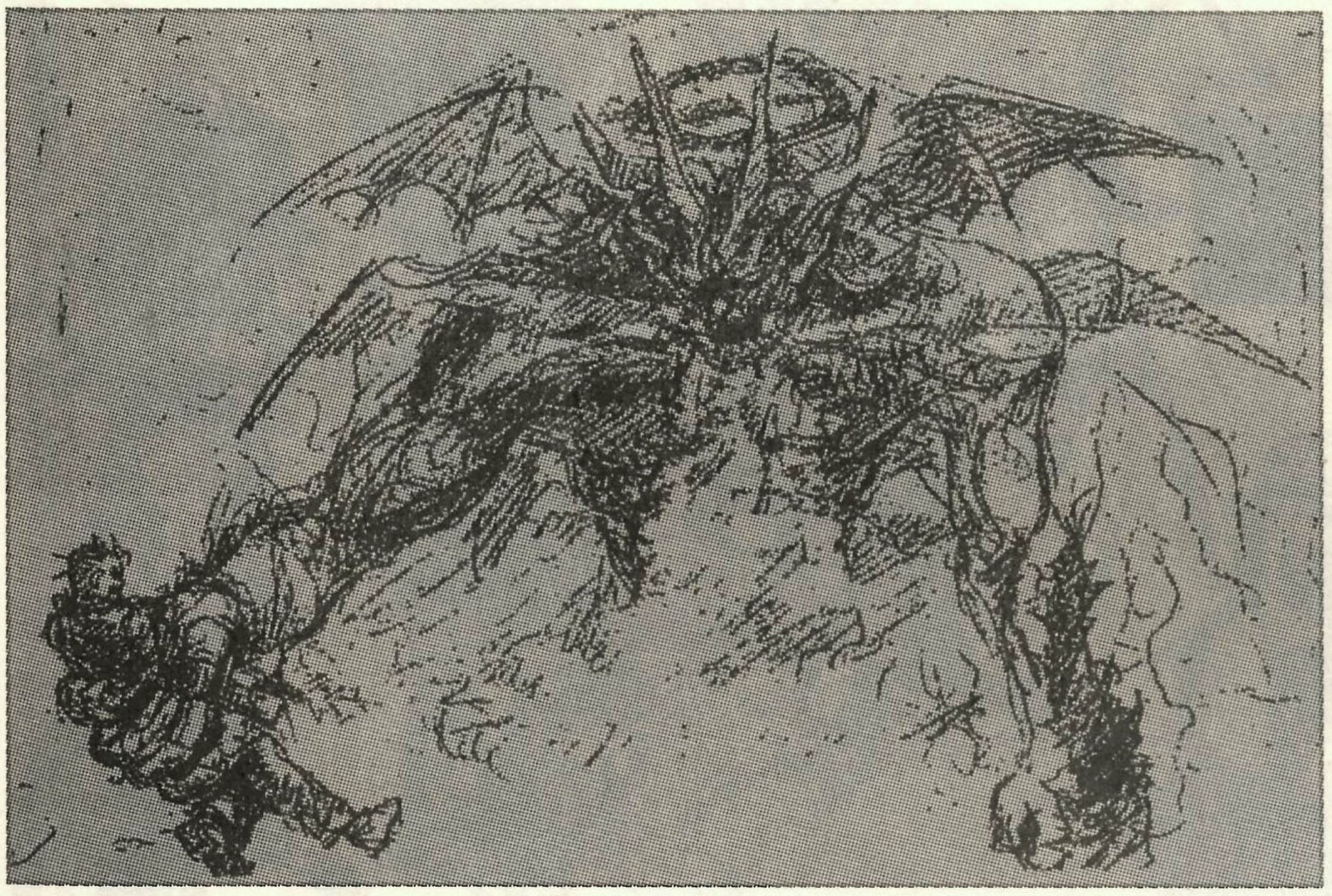
“恋人被杀了……现在……什么也不想做……”

“人类能够笑着杀人……那张脸、那种表情、那种笑声，永远无法从脑中抹去。”



无法保护自己的亲人，在一年的时间里饱受痛苦的折磨……他即使在睡觉的时候脑子里都是亲人被杀害时敌人的笑容和笑声。渐渐地他开始对人类感觉厌恶，苦恼地度过着一天天。

与吸血鬼的相遇使他把先前的苦恼转化成对人类的憎恶。他将自己的使命定为消灭人类存在。

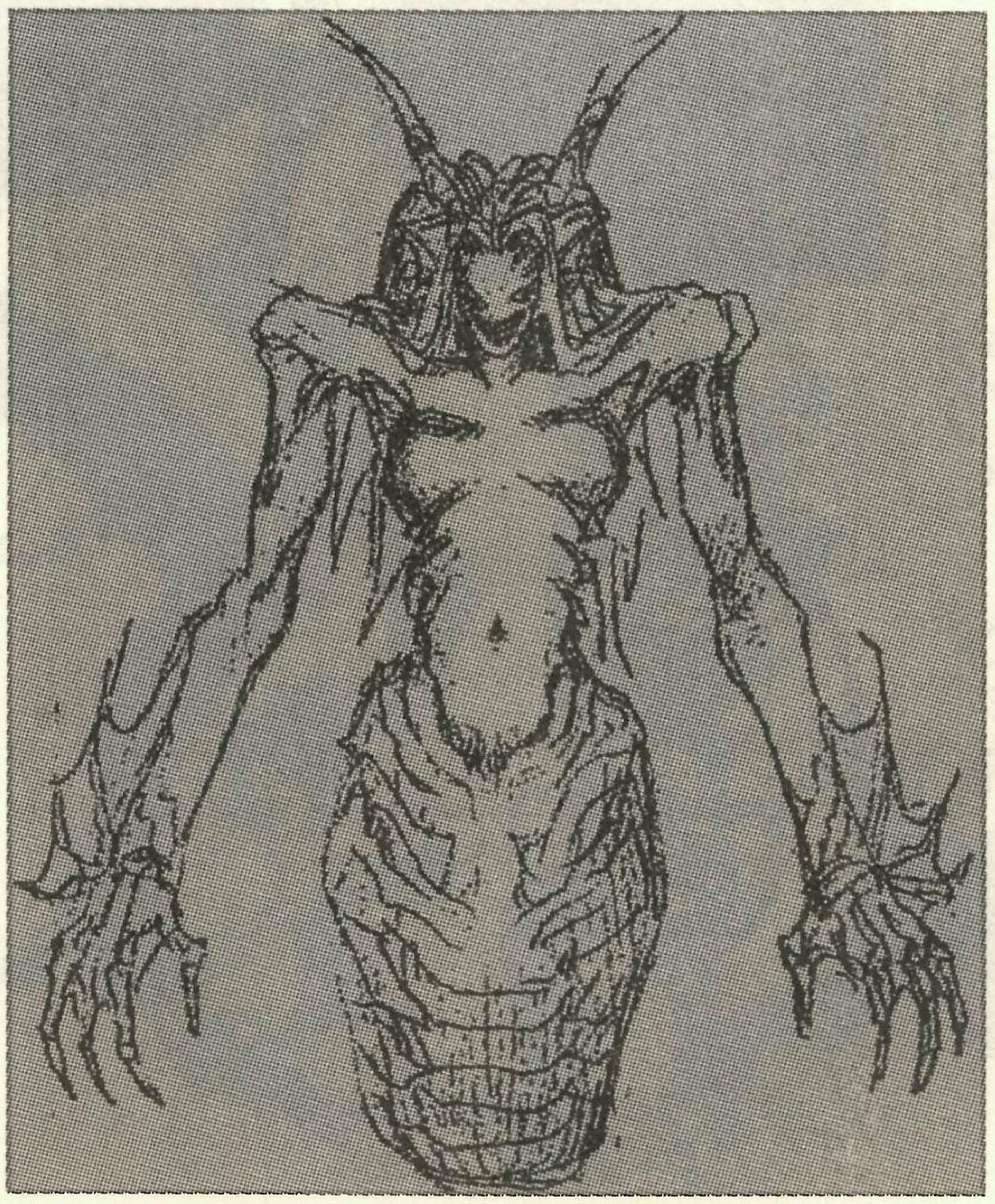


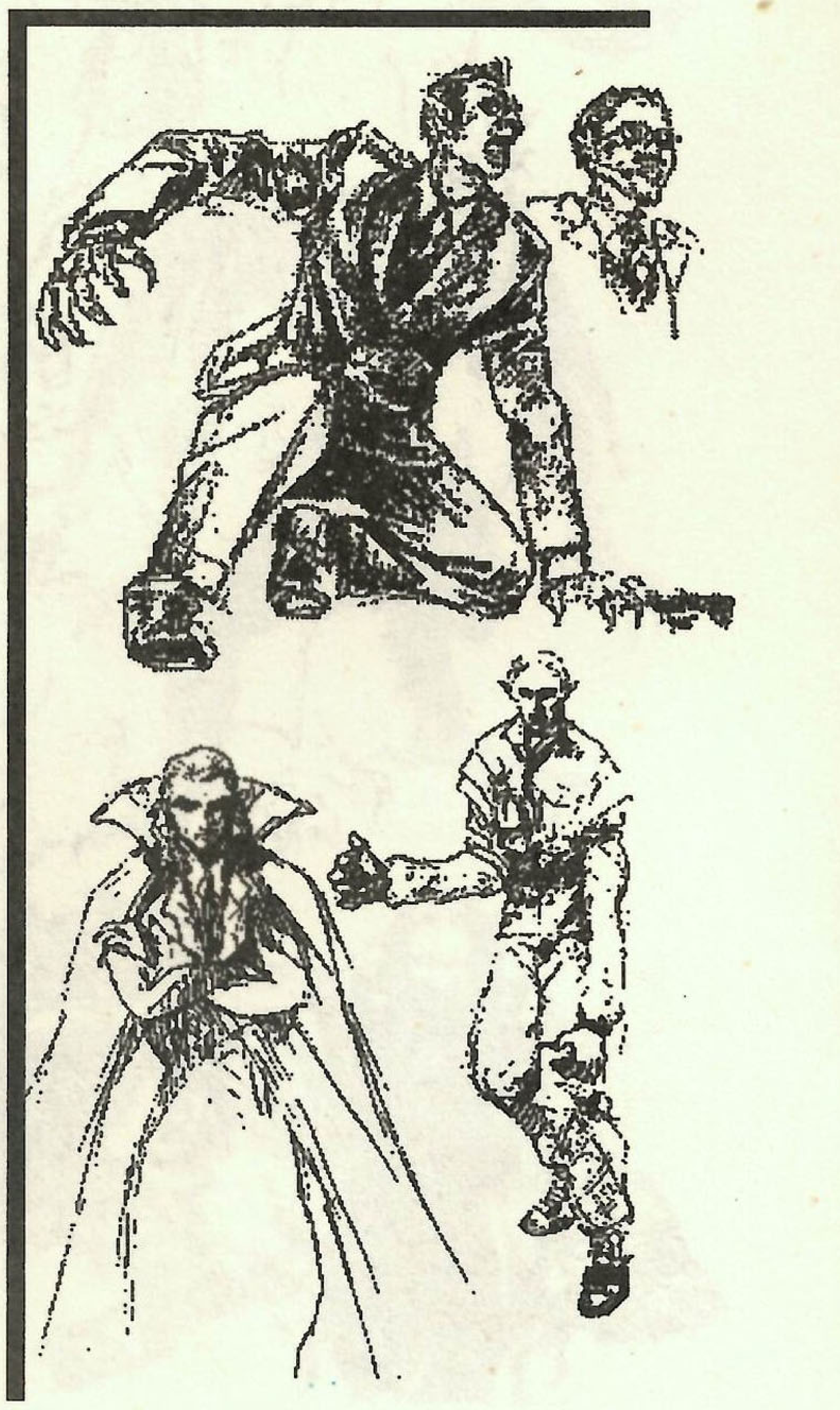


BOSS 4 DIANE

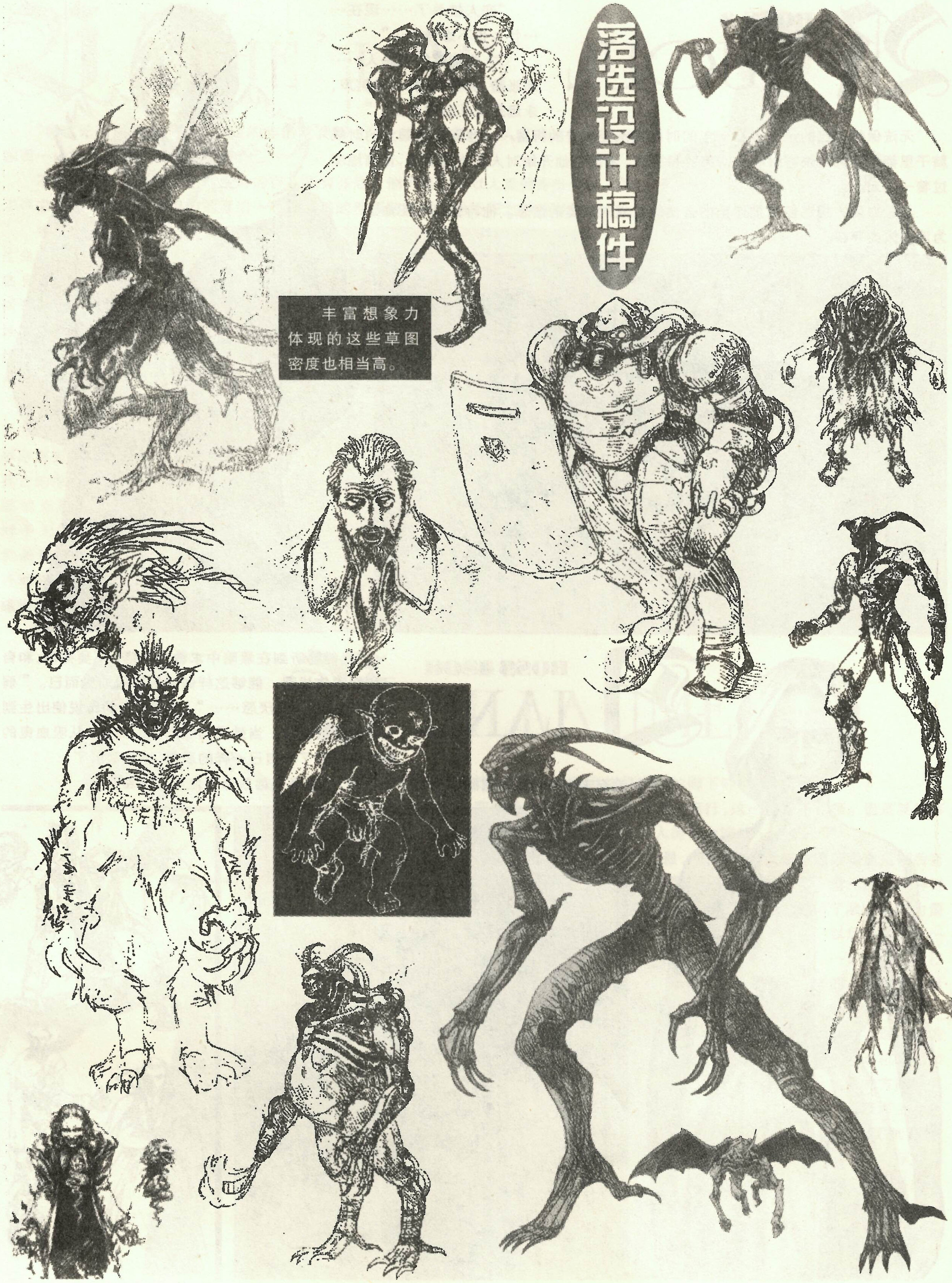
“我能够听到在黑暗中求救的叫声。不要害怕，和自己的影子作战吧。能够这样做的只有吸血鬼而已。”弱小、邪恶、被人类厌恶……“人鱼之血”的传说使出生到人世的她被杀害。当她遇到吸血鬼的时候，从吸血鬼的瞳孔中看到了和自己一样的哀伤，她被吸引了。

她对没有未来永远陷入黑暗的生活并不厌烦，她选择永远效忠吸血鬼的道路。





落选设计稿件

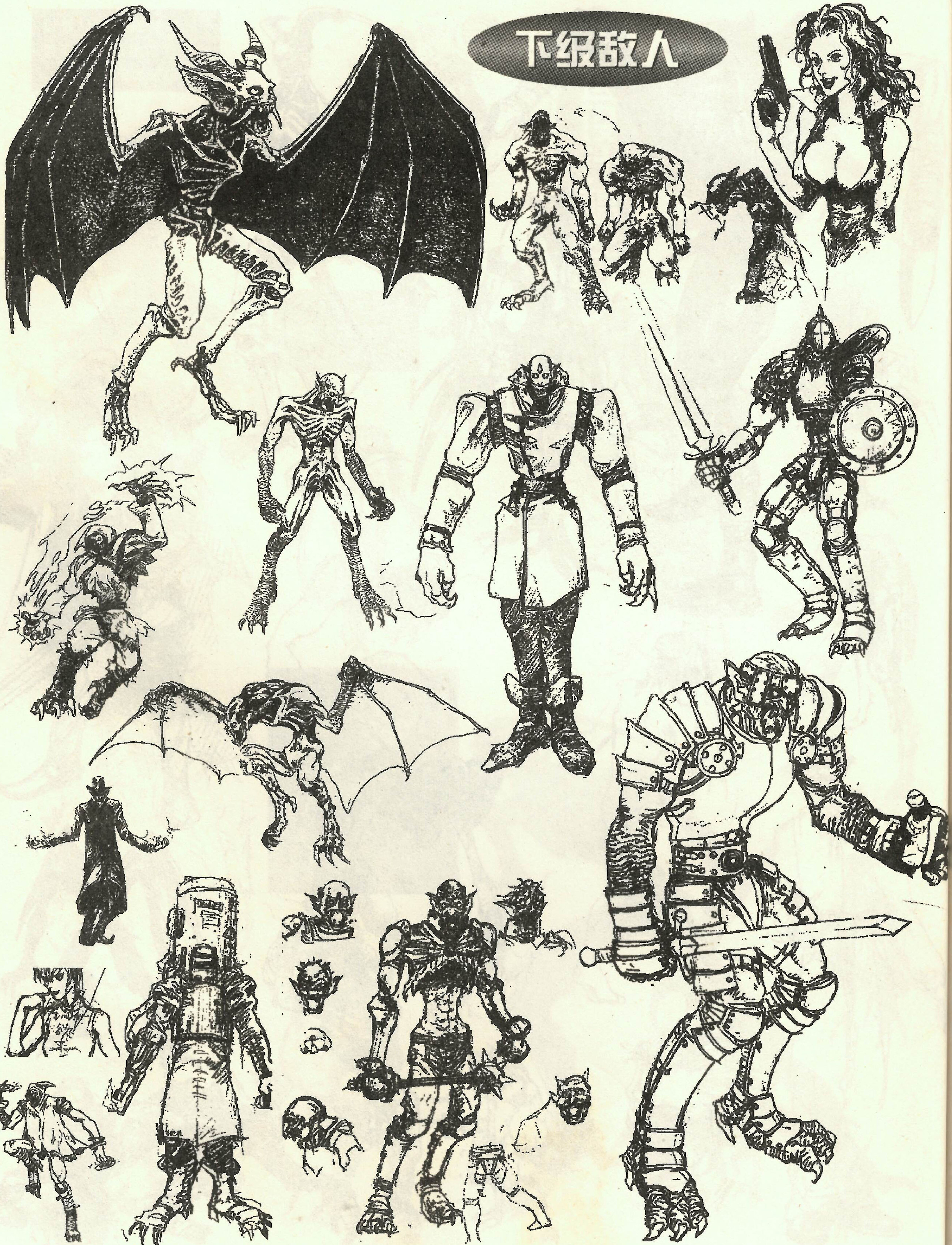


丰富想象力体现的这些草图密度也相当高。



手持镰刀的骷髅设计或许就是后来的怪兽巴鲁特米的原型。

下级敌人



山崎龙二最强功略

【注】本文作者系 2000 年上海 KOF 大赛高手,97、98、99 排名均在三甲之列。

写在山崎龙二最强功略之前:很久以来一直就想写一篇关于龙二的文章,但由于惰性一直没有动笔。但这次既然龙二的网站都做好了,没有道理再拖下去了,所以就有了本文。由于是第一次写这么长的文章所以当中难免有些语法的错误和漏洞,请大家包涵。本文共分三章《基础篇》、《技巧篇》《实战篇》。OK,现在就一起进入龙二的世界吧。

《基础篇》

玩 97 用山崎龙二的人不多,但一但碰到用龙二的高手几乎都很头痛。为什么呢,我总结下来龙二有这么 5 个特点。

1. 攻击判定大:无论是通常技(↓C、站 A、站 D、CD)必杀技(↓↙←A/B)都具有很大的攻击判定,牵制和进攻都很有效。

2. 拥有指令投:我认为一个强的角色,指令投是不可缺少的。如八神、Clark、大门………而 97 的草雉就是因为缺少指令投和八神对抗起来总觉得缺少点什么(这也是大家认为 97 的草雉比八神弱的主要一个原因),在攻击相持的时候指令投是打破僵局的最好方法,况且龙二还具有超杀指令投。

3. 招式破绽小:因为山崎的拳脚招式都可以用↓↙←BD 来取消(虽然有较大破绽后面将会详细解说),这使得龙二的通常技硬直时间大幅减小,攻击节奏大大加快。指令投的失败动作为↓↘→A 可以用来防空。

4. 连续技威力极大:我的龙二连续技攻击几乎都是由↓B/站 B 开始的,后面可以跟的招式变化极多(后面将会详细介绍,只要学会一招就几乎受用无穷)且几乎致命。

5. 气势:综合以上四点,很容易打出压倒性的气势,会对对手在精神上产生强大的精神压迫(我几乎每次用龙二都会碰到对手在中我一套招式后乱了阵脚,然后在 10 秒内被我 KO 的事情)。

《技巧篇》

通常技

1. 站 A:开局的时候使用很好,由于攻击判定高,牵制的时候可以用作远距离防空。

2. B:在防守中对手如果跳过来攻击,如果打点高可以前冲 ↓B > > B > > →↓↘B > > 在攻击方面跳跃 B 距离极远,如果远距离打中可以跟↓C > > ↓↙←B 近距离可以跟 C > > →↓↘B > > 连续技。由于 B 是下段攻击可以跳到对手面前↓B > > A > > →↓↘B > > 连续技(其实用 B > > A > > →↓↘B > > 连续技,这样对方更加容易中。不要小看↓B 换成 B,因为 B 是站立姿势,很多人照自己本能会站立防御)。

3. ↓C:山崎龙二的灵魂招式,如果是单单使用的话顶多当防空拳用,但配合↓↙←BD 来使用简直攻防一体。防守方面,对手跳过来攻击可以用↓C > > ↓↙←BD 由于收招速度快对手没有适应一般还会再跳过来进行攻击,这时候可以用↓↙←A,看到情况不对可以马上按 D 收掉。进攻方面,可以奔过去用↓C > > ↓↙←BD > > 前冲 > > ↓C > > ↓↙←BD > > 前冲 …………对对手进行压制(绝对可以在这里气势上胜过对方)如果他只想突破的话会中↓C,如果防守的话可以冲过去指令投 。

4. 站 D:和八神的站 D 差不多不过危险性稍微大点。

特殊技

→A:在连续技中是 C > > →A > > ↓↙←B 我一般不会用,比起其他连招失血少^_^不过在最后血差不多的时候奔过去阴一下对手也是很有用的。近距离的话最好还是不要用,尤其是对八神记住慎用,因为他的百合折破这招简直是…………(所以注意要保持距离用这招)。



必杀技

1. ↓↙←A/B/C:龙二的灵魂招式,↓↙←A 要预读对方跳然后使出,一般对手中了↓C 和↓↙←B 都会跳过来进行攻击,这时候↓↙←A 就派用处了。↓↙←B 主要用来封位和和一些突进型的招式比较好,如蔡保健←→D 和草雉的↓↘→A/C……………现在我先说的是这招的破绽就是对手防守住后用 ab 前紧急回避破绽极大,所以对手有能量的时候还是慎用,这是破绽一。破绽二就是前面说过的↓C > > ↓↙←BD 其实这招有个绝好的破解方法就是在↓C 的时候就用 ab 前紧急回避,没错就是这个时候,因为后面的↓↙←B 会因为时间差使出来,后面的破绽多大看到后面的图片就知道了。也许有的朋友会说 B 多按住些时间就可以收掉了嘛,其实没错,但在实战中真的很难做到,按的时间很难控制。破绽二其实是龙二的最大秘密,没有用过龙二的人是绝对不会知道的(都认为后面↓↙←B 可以收掉了)也就是说在对非高手的对手时这招可以放心使用,但对高手时就要注意了有能量的时候使用这招要谨慎。



2. ←↙↓↘→B：这招其实设计有点失败，真的，就算“架”住对方，对方还是有机会防御的。不过对付下面几招还是不错的，1：二阶的空中↓D。2：草雉的←↓↙B/D。3：蔡保健←→D。4：Ralf的←→B/D 5：………… 以上几招“架”住后会出现红字可以用↓↙←A追击。

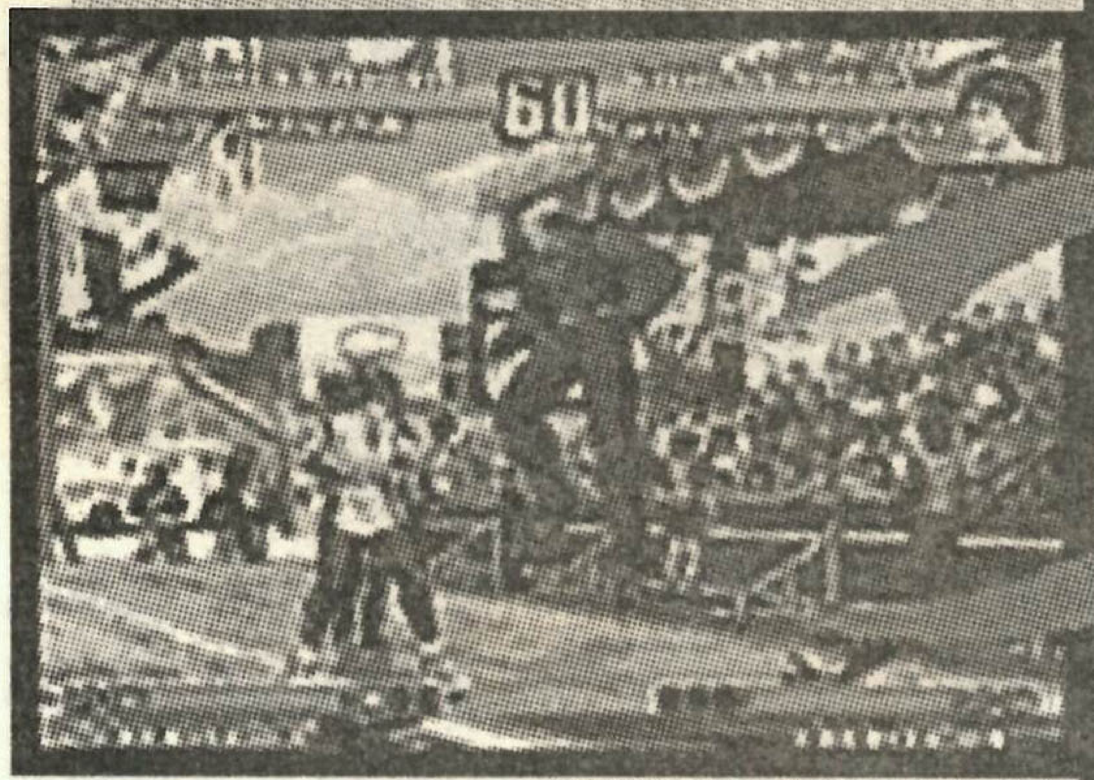
3. ↓↘→A/C：这招反技我不是很喜欢，不过欣赏的是这招在指令投失败后的作用（可以用来对空）。

4. →↓↘B：龙二的连招主要靠这招来发动，只适合在连续技中使用。→↓↘B后其实不用↓↙←BD取消也可以跟所有的通常技、↓C＞＞ ↓↙←B和↓↘→↓↘→A/C你可以试试。↓↙←BD取消在初学山崎龙二的时候可能会有失误，但到后面用熟了就很稳当。但是我推荐大家还是用↓↙←B＞＞ D这种方法来取消，不仅可以锻炼正确的手势而且比前面一种方法失误率低许多。

超必杀技

山崎龙二







最强功略

1. ↓↘→↓↘→A/C：这招有无敌时间，在地上使出比较好。尤其是在起身时使出，空中击中的话可能最后一下不会打中而威力大减。在连续技中主要就是B＞＞ A＞＞ ↓↘→↓↘→A/C（由于我们这不喜欢单独发超杀所以我也不写太多了）。

2. →↘↓↙←→↘↓↙←A：推荐用A使出，尤其是奔或跳到对手面前使出。对手不动的话就中超杀，动的话就中↓↙←A（道理和“撞头”差不多，凭我经验对手多数会跳，如果回避的话就会中超杀，破的方法只有反用投技捉你）这招有四种变化，我比较喜欢“撞头”的那招，很爽快（虽然不是失血最多的一招）。

连续技

（由于龙二连招实在太多，这里只列出了部分具有代表性的连招）

●C＞＞ →A＞＞ ↓↙←B

●B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←B

●B＞＞ ↓A×2＞＞ ↓↙←B

●C＞＞ →↘↓↙←→↘↓↙←A

●B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 向前走＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………×4（晕）

●B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………×5（晕）

●C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………×3（晕）

●B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←B（晕）

●B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ B＞＞ A＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←B（晕）

●B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘C（晕）

●跳前B打背＞＞ D（1HIT）＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ D（1HIT）＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →A＞＞ ↓↙←B（晕）

●B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓A×3＞＞ ↓↙←B（晕）

●B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ B＞＞ ↓B＞＞ ↓A＞＞ ↓↙←B（晕）

●↓B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ C＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ C＞＞ →↘↓↙←→↘↓↙←A

●角落限定 B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ B＞＞ B＞＞ →↓↘B＞＞ ↓↙←BD＞＞ ……×4（晕）

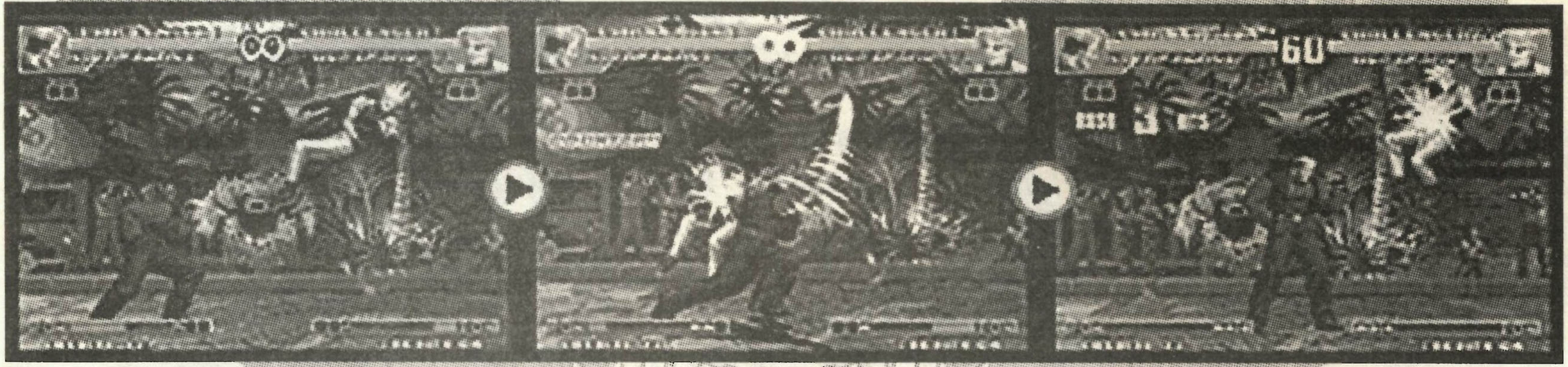
《实战篇》

龙二较易对付型

其实山崎龙二打许多人很好打，如：草雉京、二阶、大门、Terry、Andy、东丈、坂崎良、坂崎由莉、Robert、Clark、麻宫、椎拳崇、镇元斋、不知火舞、Shermie、Billy、Mary、金家潘、蔡保健、真吾和陈国汉。你看了之后是不是要惊呼：真的假的啊^o^，下面我就把对这些人的打法详细说一下(其实大部分都可以套用)。

1. 草雉：用草雉的人都很喜欢跳所以用↓C＞＞ ↓↙←BD 防空很好，而草雉的↓C 几乎对龙二的跳 C 没有什么作用。当僵持的时候我的龙二喜欢用↓↙←B(按住) 看对手的情况而动，而这时草雉一般会用←↓↘B(我遇到的对手几乎都喜欢后紧急回避一下拉开距离然后使出)和↓↘→C(一般就两个情况)。对于前者你可以用←↙↓↘→B 后面 90% 可以跟↓↙←A，而对于后者用↓↙←B 是再好不过的了。总之草雉如果打拉锯战的话，几乎没有胜算。如果龙二被逼着的话一定要用防反(防守时 CD)，不要抠门，因为龙二的能量来得很快。还有在角落草雉出↓↘→DD 如果有能量的话，可以在第一下后能量紧急回避，不要用指令投，用↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招，如果没有能量的话在第二下脚出之前可以用前紧急回避逃出去。

2. 二阶：一般他的跳跃幅度大，不用客气用↓↙←A 打下来。还有用他的人很喜欢↓B×3 后再发动攻击，这时候你可以在第三下↓B 发完的时候↓C＞＞ ↓↙←B(因为这时对手多数会动，如：奔过来指令投、跳)成功率高达 80%。二阶在近距离和版边用↓↙←A/C 后可以用↓↙←B 追击到。



3. 大门：用↓C＞＞ ↓↙←BD 一步步牵制，放心大门的 B 比不过你。况且用↓C 可以用来防空，即使他跳也不怕。等他被↓C＞＞ ↓↙←BD 打怕了就会防守，这时候跑过去指令投，倒地后就看你的想象力了。

4. Terry：要注意在近距离↓C＞＞ ↓↙←BD 不能很好的对付 Terry 的 B，不过防空性能依然很好(你烦他更烦，因为他是 B 你是 C，你一下就全都赚回来了，其实对手比你心里更烦)。看准机会由↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。

5. Andy：呵呵打他就像吃豆腐一样，小跳 B 几乎就可以压制他的招式，然后发动连招。

6. 东丈：与他打要稳一下，用↓↙←BD 先集能量，看准机会能量 AB 指令投，倒地后就看你想象力了(打东丈不可着急要慢慢来，我有一次在领先东丈大半血的情况下莫名其妙就输了)。

7. 坂崎良：↓↙←B(B 按住)如果他动的话就按 D 用↓C 防空，回避过来就用指令投，个人认为他不是很强。不过要注意的是他的站 B 比 Terry 的还要快，这点要注意(如果不怕吃亏的话用站 A 拼，不过要拉开点距离)。在近距离如果↓↘→A 防住的话可以用↓C＞＞ ↓↙←B 反击。

8. Robert：一定要注意 Robert 的↓↘→A/C，龙二几乎没有招式可以破(顶多用↓↙←B 拼一下不过不合算)这时候你可以在后面↓↙←BD 集气。如果你在角落他用→↘↓↙←D 一定要用后能量紧急回避，然后用→↘↓↙←→↘↓↙←A，如果中了 Robert 的近身←↙↓↘→D 的话可以马上用指令投破掉(没错，如果手快的话→↘↓↙←→↘↓↙←A 都可以)。

9. 坂崎由莉：97 的由利实在是不强，一个↓C＞＞ ↓↙←BD 机会就可以破掉她的所有进攻。

10. Clark：打他就像吃豆腐一样，蹲着看对手怎么行动。如果跳就↓C，回避过来的话就用指令投。

11. 麻宫：打他就像吃豆腐一样，用小跳 B 发动攻击，用后跳 C 防空。因为有时候↓↙←A 和↓C 会打不到她而中了麻宫的指令投。

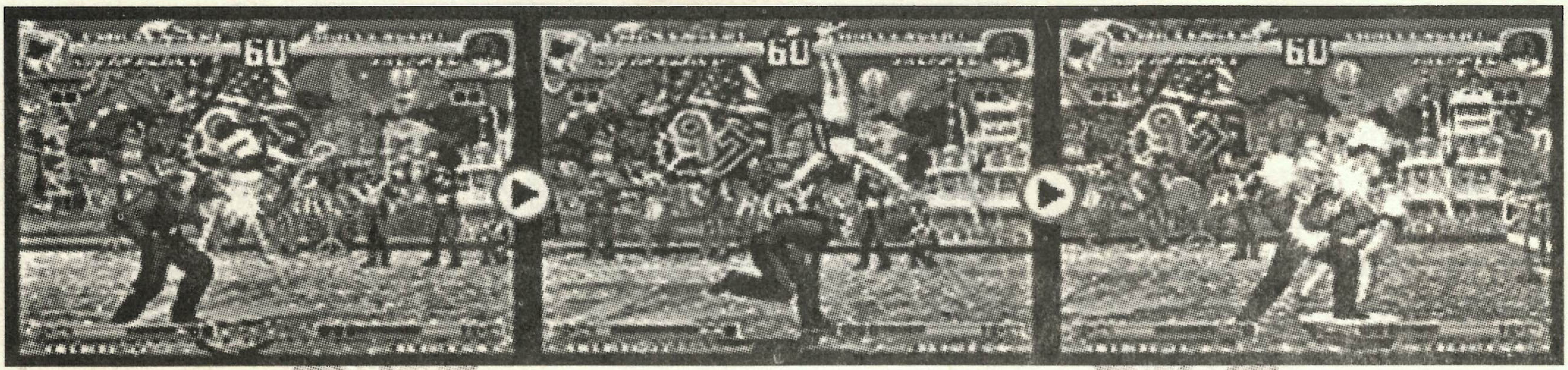
12. 椎拳崇：比较难打，↓↙←A/C 封山崎龙二很好(不要用↓↘→C 反气功，失误的话就亏大了)。注意不要被逼在角落，因为椎拳崇的站 D 封位很强。打他最好就是小跳什么也不出，骗他发←↙↓↘→C 和用能量前紧急回避捉指令投，倒地后再伺机而动。

13. 镇元斋：打他就像吃豆腐一样，没什么好说的。

14. 不知火舞：打他就像吃豆腐一样，跳 B 发动攻击几乎就可以压制她的一切。注意在→↓↘A/C 后前紧急回避。

15. 七伽社：打他要注意在近距离的时候不要防守用回避，因为他的站 D 是中段，很容易中招的，就算站防的话对方还是会摸清套路打你下段，上上下下烦死了还不如回避爽快。其他就没有什么要注意的了，由于他的体形大用↓↙←A 或↓C 防空效果不错，进攻的话就要小跳 C 可以和七伽社的↓C 拼一拼。

16. Shermie：Shermie 的打法有两种，1：灵活形，就是不停的跳和伺机过来指令投。打这种打法用↓C＞＞ ↓↙←BD，再奔过去指令投或跳到对方面前由↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。2：沉稳形：一般就是保持蹲的姿势，↓C 防空再伺机过来指令投，对付这种类型最好的办法就是逼着她打，用 CD 反掉她的攻击倒地后，进行进攻。套路一：跳到其面前↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。套路二：↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 指令投或↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。



17. Billy：打他千万不要用前紧急回避，Billy 的↓C＞＞ ←↙↓↘→C＞＞ ←↙↓↘→C 血暴多。老规矩由小跳 B 发动攻击和后跳 C 防空，Billy 的 C 拼不过龙二。

18. Mary：的打法和 Terry 差不多，注意在角落 Mary 的打背打龙二很简单。所以最好跳防，如果她打点高的话用后跳 C 防空。

19. 金家潘：一开始就用↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………。注意他的↓↑B(97 最强的防空技)，不过地上中了如果没有倒下可以前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←B。用金家潘的人喜欢在↓B×2 后用↓D(我们这用金的人都会这么打)这时候可以前紧急回避捉指令投。

20. 蔡保健：注意在他用↓↑D 后用←↙↓↘→B(可以用↓↙←A 追击)或↓↙←B(B 按住伺机按 D 取消)其他时候最好一直防着，用后跳 C 防空最好。在角落找机会回避出来由于龙二个子较大，在角落又没有很好对付蔡保健的防空技所以很容易中连招，所以还是回避出来后再组织进攻。

21. 陈国汉：不要用↓C＞＞ ↓↙←BD 防空，碰到他的跳 CD、跳 C 和跳 D 很亏的。和打 Shermie 差不多用 CD 反掉他的攻击倒地后，进行进攻。套路一：跳到其面前↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。套路二：↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 或↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 发动连招。

22. 真吾：和打草雉没什么区别，不多说了。

龙二较难对付型

还有一些人物龙二是很难对付的，如：Leona、Ralf、神乐、King、Chris 和八神。这些角色往往有几套招式是克制龙二的，用的好的话还是可以赢，只不过比前面一些角色难打多了。

1. Leona：她的前冲可以完全避过龙二的↓↙←B，有些人就这样打龙二。其实可以摆出↓↙←B 的姿势然后在她奔过来后 D 取消捉指令投。Leona 的远距离↓B 龙二可以说一点办法也没有(能量回避除外)，其实只要一直防住，对手看没占到便宜一定会跳过来，这时候可以用↓C(↓↙←A 容易被 Leona 的跳 C 破掉)。还有与 Leona 近身的时候最好还是像和七伽社一样用回避的，道理大家都明白了吧。

2. Ralf：↓C 简直是龙二↓C 的克星，千万不要硬拼，打 Ralf 一定要稳（其实任何人都一样）不要用↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………最好采用小跳 C 带出的压迫性攻击，因 Ralf 没有很好的防空技(↓↑C 龙二的小跳 C 可以打掉)，Ralf 的←→B 可以用←↙↓↘→B 破掉后面可以跟↓↙←A

3. 神乐：神乐的→↘↓↙←A/C 判定很强，不要用↓↙←B，性质和 Robert 的那招差不多不合算，宁可防着(如果你胆子大的话可以用↓↘→↓↘→A 来破，不过要先读对方会出→↘↓↙←A/C，不然最后一下会抓不住的)。其他就没有什么了，因为神乐的跳跃幅度很大，所以可以用↓C 或↓↙←A 来破。不过真正的神乐高手是不大跳的而是躲在后面用→↘↓↙←A/C 牵制，等有能量之后想办法近身出↓↘→↓↘→B(呵呵如果有个失误这下失血就多了)，所以不能被她牵着打。小跳 B＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………进行压制，等待对方出现破绽后在由↓B 带出连招。

4. King：她的通常技强的一踏胡涂，小跳 D 龙二几乎只可以防御(防住后要注意她的后小跳 D)，站 D 和站 C 封位又极强。这样的话岂不是没有办法了吗？当然不是，我打 King 的方法是一上来想办法让她倒地，然后打心里战(对方倒地后我龙二几乎都有办法打掉对方 1/4 血)。然后拉开距离转入防御，跳过来冲过来就用↓C 拼血。拼几次后对方就不敢了(毕竟血少的是她)然后转攻↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 来几次之后过去指令投…………我龙二就是这么打 King 的，注意要能功能守。

5. Chris：跳 CD 判定极强，龙二的↓C 和↓↙←A 没什么大用处，↓C 又绝对防空。空中比不上我们就从地面进攻，还是老套路↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………。当血多的的时候，对方因该就会跳过来攻击了，不过不大会是 CD，因为要打连招嘛(就算是 CD 也没关系和他拼血)。所以再用↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ 前冲＞＞ ↓C＞＞ ↓↙←BD＞＞ …………防空和进攻会很好。

6. 八神：终于轮到八神了，我们这的人看到我用龙二几乎都会用八神来克我而且基本都掌握了打龙二的方法，由此可见八神多么厉害吧。用八神的人多数有两种打法，第一种：攻守皆备，这种人很稳，打龙二开局不忙着起跳进攻而是后退发波，你跳过来还是发波(这样最可怕因为龙二进攻一般都以小跳为主所以很容易被阴到而搅乱了进攻的节奏)、算准距离过来萧风、小跳攻击龙二防住后然后小跳百合折发动连招(所以说八神他在他跳一次后第二次最好回避或者用↓A＞＞ ↓A＞＞ ↓↙←B)。第一种打法最可怕我们这用八神打的赢我的就是这种打法，这种打法我的办法就是和他一样也是防守为主，伺机而动(不过胜率不高)。第二种：进攻型，这种人龙二比较难打不过比起前面那种要好点，一般用↓C＞＞ ↓↙←BD 也可以对付，这种类型只要稳点打(找机会攻他下段)还是可以赢的。八神的跳 D 龙二用↓B＞＞ A＞＞ →↓↘B 来破不错(八神打点低的话可能会失误)。

cobo 编写

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga

尤特那英雄战记～泪指环物语

完美攻略

机种:PS 类型:S·RPG
厂商:ENTERBRAIN 发售日:5月24日

リーベリア英雄列伝

从神话时代开始就不断重复战乱历史的,苦难深重的里贝利亚大陆

在遥远的古代,里贝利亚上的土著民族索亚(ゾーア)人,与从尤古多(ユグド)大陆移民来的尤古多人和平相处,共同生活着。以农耕为生的尤古多人虽然是后来者,但是却比以游牧为生的原住民——索亚人先建立起国家,它就是里贝(リーヴェ)共和国。这样一来,居住在北方山岳地区的索亚人感到了危机的存在,于是走上了侵略里贝共和国的道路,希望能从新塑造自身作为大陆支配者的地位。但是,在其后的众多战役以后,索亚人开始败退。就在这时,年轻的族长加尔巴赞(カルバザン)出现,战局随之扭转。索亚人在加尔巴赞的带领下,剿灭了里贝王国,并建立起索亚帝国。但是,这个绝对专制的国家政权,在经历了100余年的奴隶制历史后,被奴隶卡柳翁(カーリュオン)领导的奴隶起义所推翻。在原索亚帝国的基础上,建立起了神圣里贝帝国。由于统治者在大陆全土采用善政,帝国获得了空前的发展和极度繁荣。之后,大陆上持续了相当长的时间的和平。这就是古代神殿王国时代里,里贝利亚大陆上发生的故事,4王国的诞生,发展和灭亡请看下一部分。



里贝利亚 ～大陆研究①～

古神圣里贝帝国分裂后诞生的四大神政国家之间的冲突

卡柳翁皇帝死后,根据他的遗志,国家废止了帝制,改为共和制。但是,这样一来,一些在帝国时代里,由于专制统治而被暂时压抑住了的那些野心家(无政府主义者的雏形?),去仿佛看见了暴力获取权利的曙光。最后,以卡柳翁留下的四个皇女为基础建立的四个神殿之间的政治冲突宣告结束,四个神殿以四皇女保有的四个皇家纹章为国家的标志而建立起四个神政国家。

以四个皇女为名而命名的四个神圣王国和平共处,共同繁荣,经过了600年。但是人类是愚蠢的动物,静极而思动,从和平里孕育出了新的欲望和斗争意识,由于领土问题而引发的战火,将里贝利亚大陆推回到苦难深重的战争里。


リーベリア大陸紋章

里贝王国

最初,王国内有四个拥有属于自己的军事力量的公国。与卡南(カナン)王国之间的战争处于胶着状态时,拉择利亚(ラゼリア)的古拉姆多(グラムド)大公向卡南王国军总帅——第一皇子阿雷斯(アーレス)提出和平谈判的提议。而就在谈判进行途中,守护圣龙缪斯(ミュース)突然闯入,将正在努力促成和平实现的阿雷斯皇子和古拉姆多大公杀害。正因为此,和平的进程被阻断。卡南王国主和派失势,主战派重新抬头,里贝王国王宫迎来了陷落的一天……

卡南王国

卡南,与加泽尔教国缔结同盟,复兴了大陆原住民索亚人创立的索亚帝国。皇帝巴哈努克(バハヌーク)施行的是紧压的独裁内政,对邪神加泽尔狂信的宗教政策。只要是反对他的人都处决掉,但即使是这样也并没有将反对者完全消灭,国内有许多人对于他的恶政是敢怒不敢言。王国统治者虽然与加泽尔教好象颇有渊源,但是其实也和其他王国一样是继承了卡柳翁王血统的正统继承者。

萨利亚王国

因为领土的问题,与雷达(レダ)王国发生武力冲突,但是遭受圣龙库拉尼翁(クラニオン)的攻击而灭亡。虽然国家政权被颠覆,原萨利亚国内的各大城市自组自由都市,作为独立的势力继续得以延续。其中有一位被称为"草原的勇者"的王族莱昂哈特(レオンハート),带领部下发起了反抗索亚帝国的斗争。战斗虽然艰苦,但是凭借优秀的骑术与弓箭技,莱昂哈特军一直以布拉德(ブラード)为基地打击帝国军。另外,萨利亚国内以维努(ヴェーヌ)为首的天马骑士三姐妹也是大陆上赫赫有名的战士。

雷达王国

这个国家与其他几个国家不同,那几个国家都是以国王为国家元首实行君主制统治,而雷达王国则是以巫女及其一族为政权的核心,实行神政统治的神圣王国。在与萨利亚王国旷日持久的战争后,萨利亚王国虽然灭亡,但是雷达王国也因为暴走的圣龙库拉尼翁不分敌我我乱攻而覆灭。圣龙本来是作为对抗邪神的力量而存在的,被利用到发泄私欲的战争中,这恐怕也是神给予雷达人的教训吧。国家灭亡以后,王族后裔迪亚(ティーエ)公主延续了王室的血脉,并被尊为反抗索亚帝国的尤特那(ユトナ)同盟的领袖,带领同盟军与帝国军对抗。

里贝利亚 ～大陆研究②～ 雷达解放战争中的十二英雄



加泽尔教国并不只是索亚帝国的同盟军，还作为索亚帝国精神支柱存在着。而雷达王国与萨利亚王国在经过了长期的战乱以后，双双宣告灭亡，而雷达王国残存的血裔里有不少反抗邪神加泽尔教国的人物还在继续战斗。加泽尔教国为了排除掉所有的反抗者，依靠索亚帝国的强大军力和自身的实力，一步步地扩大领土范围，将一个个自由都市和城镇并入自己的伞下，这也同时打击了以自由都市同盟为基础的雷达旧势力。为了与索亚帝国对抗，不少英雄人物挺身而出，其中最有名的十二人被称为六勇者与六贤者。他们与索亚帝国的强大部队，以及受伤后沉睡的邪龙库拉尼翁之间的漫长战斗中，一批批英雄人物倒了下去。到了本篇故事开始的时候，仍然活在世上的还有威尔特（ウェルト）王罗珐尔（ロファール），老剑士德姆金（デムジン），尤达（ヨーダ），雷达之贤者艾弗里德（アフリード）和水的贤者艾泽巴哈（エーゼンバーハ）和格拉那达（グラナダ）的海盗提督巴尔斯（ヴアルス）。



莉莎（リーザ）：现在威尔特王国的王妃，罗珐尔王的妻子，以前也是雷达解放战争中的战士。



莱昂哈特：继承了萨利亚王家血统的他，与十二英雄站在同一战线与教国对抗着。

里贝利亚 ～大陆研究③～ 继承了“神君”卡柳翁血统的神官家族

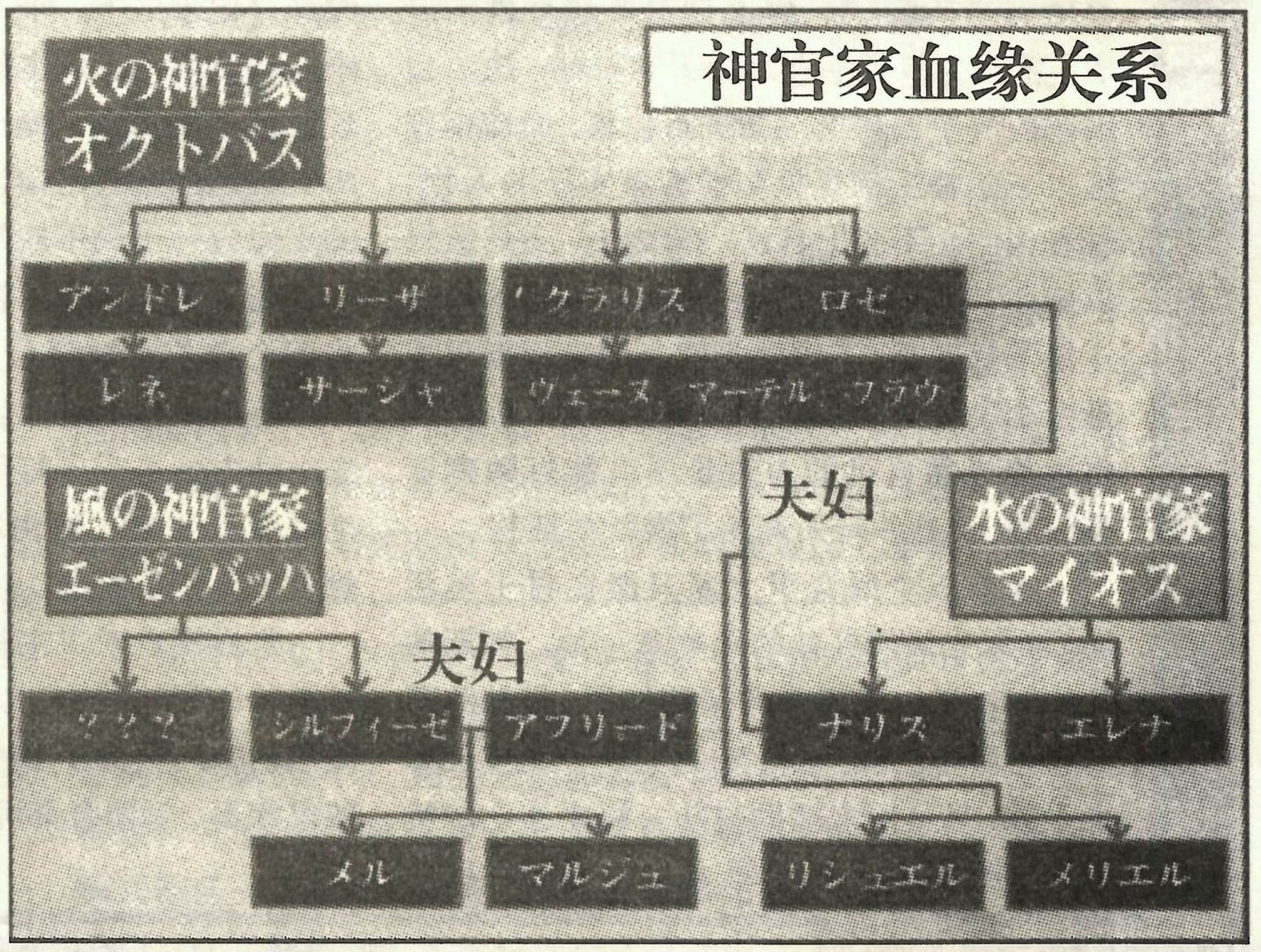
这里所说的神官们，包括了使用攻击魔法为主的魔道士和使用回复魔法为主的僧侣。他们和四大王国的王族一样，继承了卡柳翁的血统。分别守护着四个皇女所象征的火，水，风，土四个神殿。各神殿虽然各自的属性不同，但是之间也频繁通婚（日本的和尚可以结婚，基本都是由后代来继承庙宇的）。除此之外，与各王国的民间家庭通婚也是允许的。观看图表大家可以看到几大神官之间有很强的血缘关系，先辈们曾经一起与邪神战斗过的神官们，宿命的轮回又转到他们自己身上，这次不再是捧读辉煌的历史，而是亲手改写新的历史。

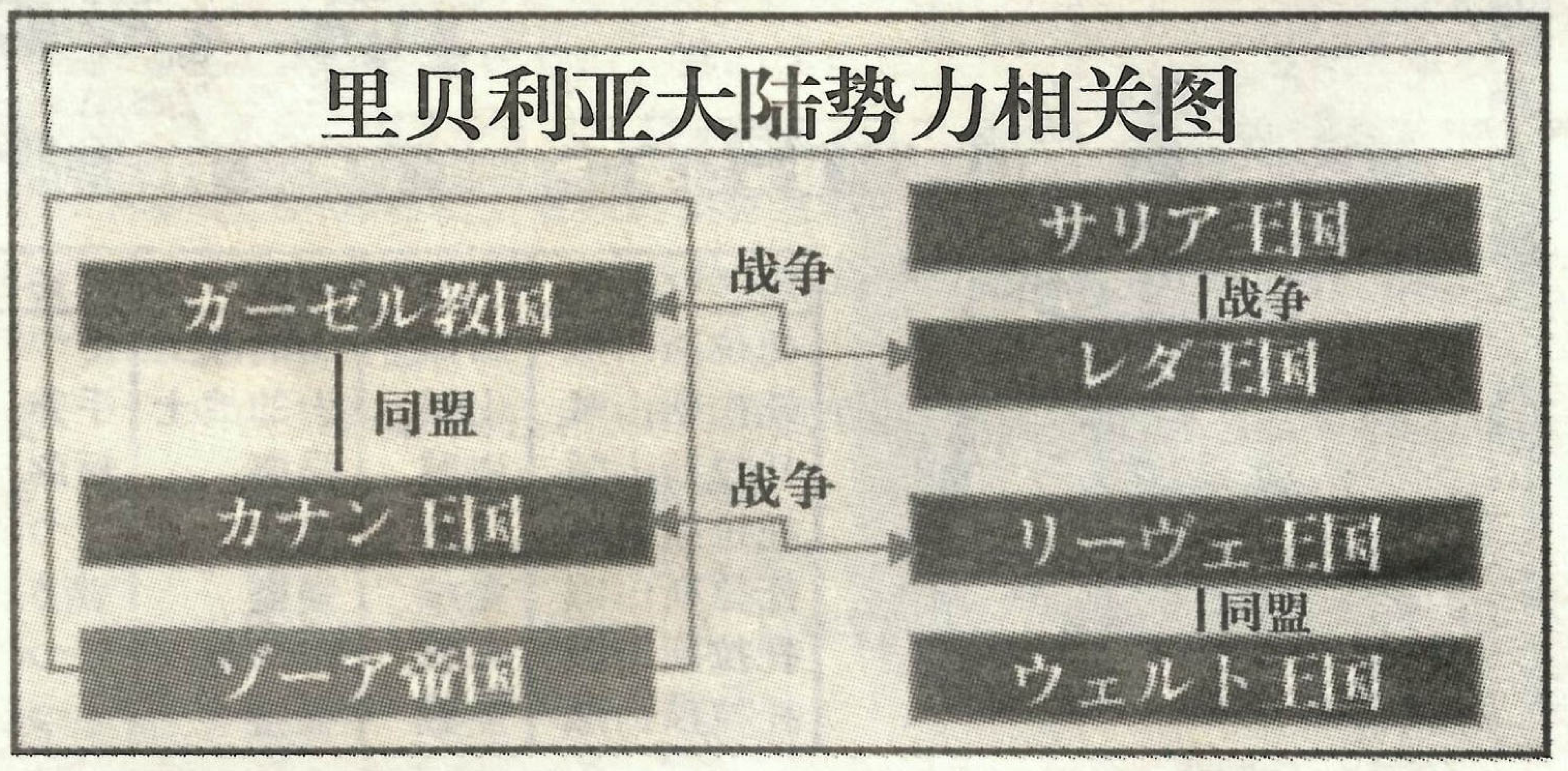














MAP 1
登陆威尔特

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
鲁斯	アーマーナイト	无	てつの剑	–
柯达军团	スピアライダー	–	ほそみのやり	1
柯达军团	ソルジャー	–	てつのやり	2
柯达军团	アーチャー	–	ボウガン	1
柯达军团	アーチャー	–	ボウガン、药草	1

出击数:4人
地点:索拉港
地形:平地
胜利条件:敌全灭

道具名称	金额
やくそう	1200
かわのたて	2000

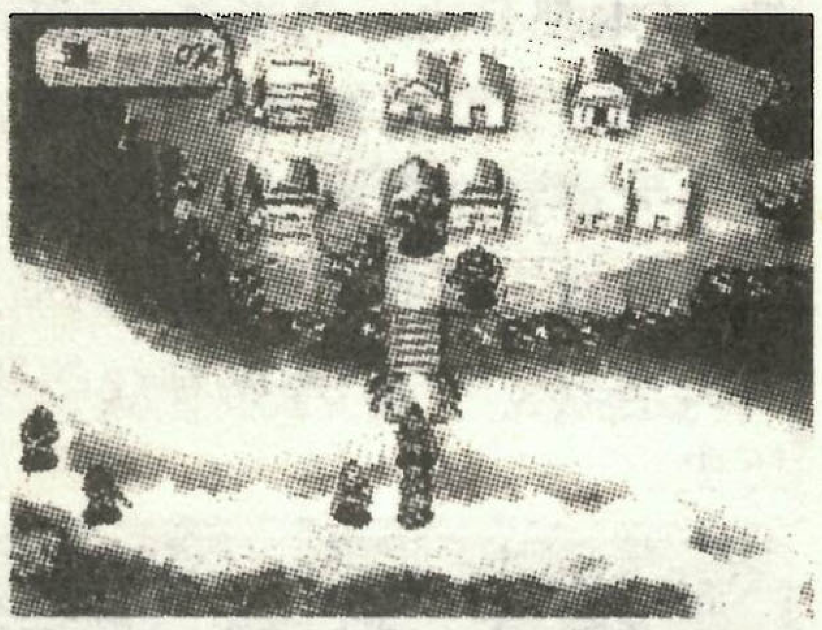
武器名称	金额
たんけん	460
ほそみのやり	500
ておの	600
てゆみ	500
いやしの杖	2200

获得仲间

琉南与萨莎对话后，萨莎与凯特加入。

获得道具

WLV プラス
てつの剑
お守り
かわのたて
药草



攻略要点

在父亲死后，祖国里贝王国被索亚帝国占领，拉择利亚的琉南公子逃到了父亲的好友，格拉那达的海贼提督巴尔斯那。但由于索亚帝国军的持续推进，格拉那达的安危也只在旦夕之间了。在霍姆兹的父亲巴尔斯掩护之下逃出格拉那达的霍姆兹和琉南，来到了南边的威尔特岛，负责保护琉南安全的老将军欧根建议先在索拉港登陆，补给一下，再来考虑以后的行动。

到了索拉港，发现这儿异常安静，大家猜想是由于闻名里贝利亚大陆的海贼舰队所属的船支突然出现，把一般的老百姓都吓得躲起来的缘故。为了打消普通百姓的疑虑，霍姆兹带领手下离开了索拉港，决心前去塞内海中的依斯拉岛进行休整。而琉南则想去威尔特王都拜见当前握有实权的人物，看看他们会不会助自己一臂之力。虽然欧根以威尔特国王罗珐尔在与索亚帝国军的战斗里下落不明，王国主力骑士团已经覆灭等理由劝说琉南不要做不必要的冒险。但是琉南觉得光靠自己的力量是不可能打败索亚帝国的，于是一行人开始了漫长的征程。

在前五个回合里大家只能在村子里活动，可以先访问各处的民家拿道具。初期的几位同伴里以霍姆兹的亲随加罗，另外的两名骑士属于三线人物，实力一般不说成长率也不高，只可用来辅助战斗。海之战士的特技可学可不学，由于每人只能拥有六项特技，而琉南本身可以学会四项特技，所以还是不要让他去学的好，推荐给他学剑斗士(方便练级)，破邪，城之战士里的任两种。而加罗本身就会海之战士，所以就让阿吉斯或者库莱斯去学吧。而在拜访名家时获得的那支铁剑一开始就有50人的击破数，以后每打倒一个敌人就可以增加一点必杀率，必杀率累积到增加50时，会根据使用者的运气随机变成被诅咒的武器或百人斩的武器。变成被诅咒的武器的话必须到教会里寄付3000G来解诅咒，否则会在出必杀的时候返振使用者本人。所以在武器必杀率加到49时最好记录一下，再交给运气比较高的同伴来完成最后一人的击破。萨莎和凯特在刚出现时还不能操作，她们正被一队步兵狂追，NPC的她们会自己向港町方向撤退。以凯特的实力应付他们不成问题。

到了第五回合吊桥会放下来，因此要先将四个单位摆放好位置以便一口气冲过去打击追击萨沙的部队。战斗开始以后，最好先把敌方的弓兵先打倒，利用加罗的攻击力削减敌人的HP，再由琉南给予致命的一击，提升琉南的经验值。

最后围攻对方主将重装骑士鲁斯，可以用凯特的间接攻击，以及投掷类的斧和矛削减他的HP。损失了HP的单位可以回到港町的民家里，每回合都可以无条件的回复部分HP。



MAP 2
讨伐山贼

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
托拉斯山贼	山贼	山的战士	てつの斧	6
托拉斯山贼	山贼	山的战士	手斧	1
托拉斯山贼	盗贼	强盗	短剑	2
托拉斯山贼	盗贼	强盗	てつの剑	1
托拉斯山贼	盗贼	强盗	短剑、きんかのふくろ	1
托拉斯山贼	山贼	山的战士	てつの斧	2
托拉斯山贼	盗贼	强盗	てつ剑	1至5回合开始时出现

出击数:编成5人加固定单位
地点:托拉斯村
地形:山地
胜利条件:让主人公琉南制压敌据点

在索拉遇见的两个少女是威尔特的萨莎公主以及她的近卫骑士凯特。萨莎公主在柯达篡权以来，受到柯达的迫害，为了保住性命，她的母亲莉莎王妃帮助她逃出了王都，准备去向马龙寻求庇护。这正好也与琉南一行的目的相同，于是便一同来到了贝尔泽。在城门口迎接他们的是领主马龙之子拉菲恩。面见马龙伯爵以后琉南讲明了自己寻求军事援助的目的，而马龙也痛快的答应帮忙。但是由于现在罗珐尔王失踪，亲索亚帝国的宰相柯达篡夺了国家的实权。并且由于他性格狂妄、残忍，经常向领民征收苛捐杂税，欺男霸女，反抗他的人都被处以极刑。之所以没有人敢对抗他，是因为在半年前的巴尔特战役中，威尔特正规军遭受了沉重打击。以柯达为首的许多诸侯希望与索亚帝国休战，而国王罗珐尔认为如果任凭索亚宣扬加泽尔教，会使世界走向毁灭，所以带领忠于王室的诸侯一起上阵，而从此国内也就没有了能够反抗柯达的力量。而贝尔泽现有的为数不多的士兵，由于要保护附近的村落不受托拉斯山贼的侵扰，也不能离开。琉南听了马龙的解释，决定帮助马龙去讨伐托拉斯山贼解决后顾之忧，再讨论收复威尔特的事。马龙当然是求之不得，并且派儿子拉菲恩、女儿艾丝提尔以及自己四名得力手下之一，一起前往助阵。在这时可以从贝尔泽的神官李、斧骑士艾泽基爱尔、见习骑士纳隆、戈拉姆的弓战士鲁卡选择一个。具体如何选择可以参考一下编辑部给出的意见：

贝尔泽五人组的取舍

各有特色的五个人，到底选择哪两个加入成为同伴的确是个伤脑筋的事情，下面为大家在这做一个总结性的提示。

李

优点：以高位职业加入，初期能力值很高。早早得带来远程回复的魔杖，战斗的难度将大幅度下降。并且他加入的话还能获得“まもりの杖”（守护之杖），能使被施术者整场战斗所受损伤减半，对于S*RPG的初心者来说超级重要。

缺点：成长率极低，还没有特技，到了后期根本就没有用处。

艾泽基艾尔

优点：刚加入时已经具备一定的战斗力，初期就拥有烈风之技，可以指望他在关键时刻打出必杀的一击。另外拥有许多地形效果上升的特技，最关键的是拥有“城之战士”。而且作为步行骑士，相比其他骑士下马后狂减能力值，他有“先天”的步行优势，不用担心降能力值。

缺点：未转职以前只能使用斧作为武器，命中率和攻速都不理想，而且在移动力方面的表现也只比重装骑士强一点。

鲁卡

优点：选择他的话会使队伍中早早就拥有间接打击敌人的能力，成长率一般，突击和城之战士的特技也使他能在后期有所作为。而且选择了他的话，让他和他姐姐拉凯尔在MAP26出战发生剧情，鲁卡会死亡，但是拉凯尔将恢复杀死敌人的能力。由于可以在MAP30以后能进入的摩思塔里将他复活，所以发生了那个剧情也没什么损失，之会捞到好处。

纳隆

优点：成长率高，转职成为黄金骑士时会有大把的能力补正值进帐。黄金骑士的职业特技大盾发动后能提升角色20点的防御力，下马时下降的数值相比其他骑马类的骑士职业要少得多（降得最多的是罗珐尔王的王家骑士）。强烈推荐给初心者使用，只要让他在LV11时就转职(LV12修得的烈风之技只能在黄金骑士这个职业修得，低位职业时修得不可)，在后期可以只靠他一个人就将敌人全部扫荡干净。

缺点：如果没在LV10－LV11就转职的话，学不到烈风之技的他没有一项必杀系的特技，仅此而已。

BOSS
亚扎姆，所持武器为シミター。

武器名称	金额
てつの斧	880
ハンマー	1200
てつの弓	1200

对话
阿吉斯与艾斯提尔对话后阿吉斯获得支援
恩迪与琉南对话后恩迪获得支援
琉南与茉莉亚
巴茨与璞拉姆

获得道具
璞拉姆的家——巴茨进入获得ポールアクス，恩迪进入使璞拉姆加入。
村长家——巴茨进入获得きんかのふくろ，恩迪进入获得いやしの果实，璞拉姆进入获得ランのてかがみ。

莱内尔（此君会作为这次被选走的角色的补充而出现在供霍姆兹挑选的角色中）

优点：成长率比同职业类型的艾泽基艾尔要高一点，初期拥有死生之技和城之战士，死生之技能在处于危机状态时发挥奇效。修得见切和剑斗士以后能在斗技场里有所作为。高级职业与艾泽基艾尔一样，能使用剑枪斧三个系统的武器，而且在城内战时不必下马降能力值。地位职业使用枪，相比斧实用性更高，ピラム(PILUM)是我的最爱。

缺点：没有什么相关的情节，移动方面的表现同艾泽基艾尔一样。

刚开战的几个回合，一定要将处于山贼包围圈的恩迪和巴茨尽速往下撤。不要因为凭借巴茨的战斗力和恩迪的回复能力就可以支撑到大部队的到来，因为他们回到右下角的托拉斯村后，会有一连串的事件发生，从而获得许多重要道具和赢得新的同伴。琉南的高机动骑兵部队一边往左下方移动，一边注意完成对话，使同伴间出现援助补正。这样那些能力还比较低的轻骑兵们如果“团结”在一起的话，命中和回避都会有所改善的。第四回合和第五回合在下方会有敌军增援，主要以盗贼为主，以骑兵队消灭他们问题不大。一开始就出场守卫着托拉斯村的女剑士茉莉亚有足够的实力与盗贼们对抗（利用地形和手中的必杀之剑），当然最好还是尽快让那些等级低的骑兵队冲下来捞取经验值。

巴茨和恩迪回村以后访问民家可以获得很多道具和使新同伴加入，请按照提示拿到全部道具和收人。新加入的同伴一定要将对话都进行了，这样会增加相互间的支援数值，以后只要有新同伴加入都务必观察状态栏(按左，右键切换，只要看到有TALK ME的字样就是与该角色有对话)，这样对以后的战斗只有利没有弊。

攻略要点



MAP 3
遭遇战

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
艾里茨	コマンドナイト	–	はがねのやり	–
柯达军团	ボウライダー	–	ボウガン、药草	1
柯达军团	ボウライダー	–	ボウガン、药草	2
柯达军团	スピアライダー	–	てつのやり、药草	3
柯达军团	スピアライダー	–	てやり、药草	3
盗贼团	马贼	强盗/草原的战士	シミター	2
盗贼团	马贼	强盗/草原的战士	シミター、かわのたて	1
盗贼团	马贼	强盗/草原的战士	シミター、きんかのふくろ	1

道具名称	金额
やくそう	1200
かわのたて	2000

出击数：10 人
地点：索拉港
地形：平地
胜利条件：敌全灭

武器名称	金额
たんけん	460
ほそみのやり	500
ておの	600
てゆみ	500
いやしの杖	2200

对话
萨莎与拉菲恩
萨莎与凯特
库莱斯与阿吉斯与艾斯提尔
巴茨与璞拉姆
茉莉亚与加罗

获得道具
再移动の书
ナイトの证
スーパープルフ
LUK プラス
てつのやり

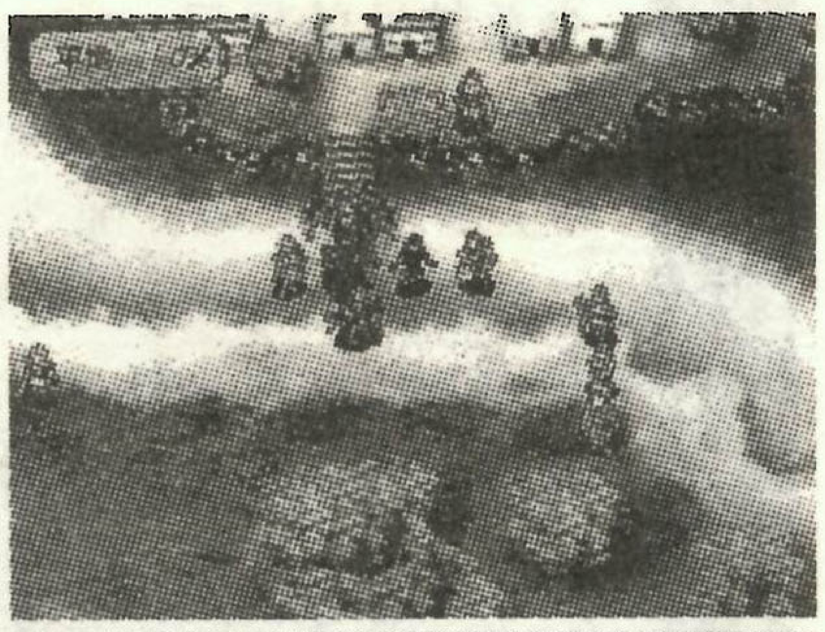
攻略要点

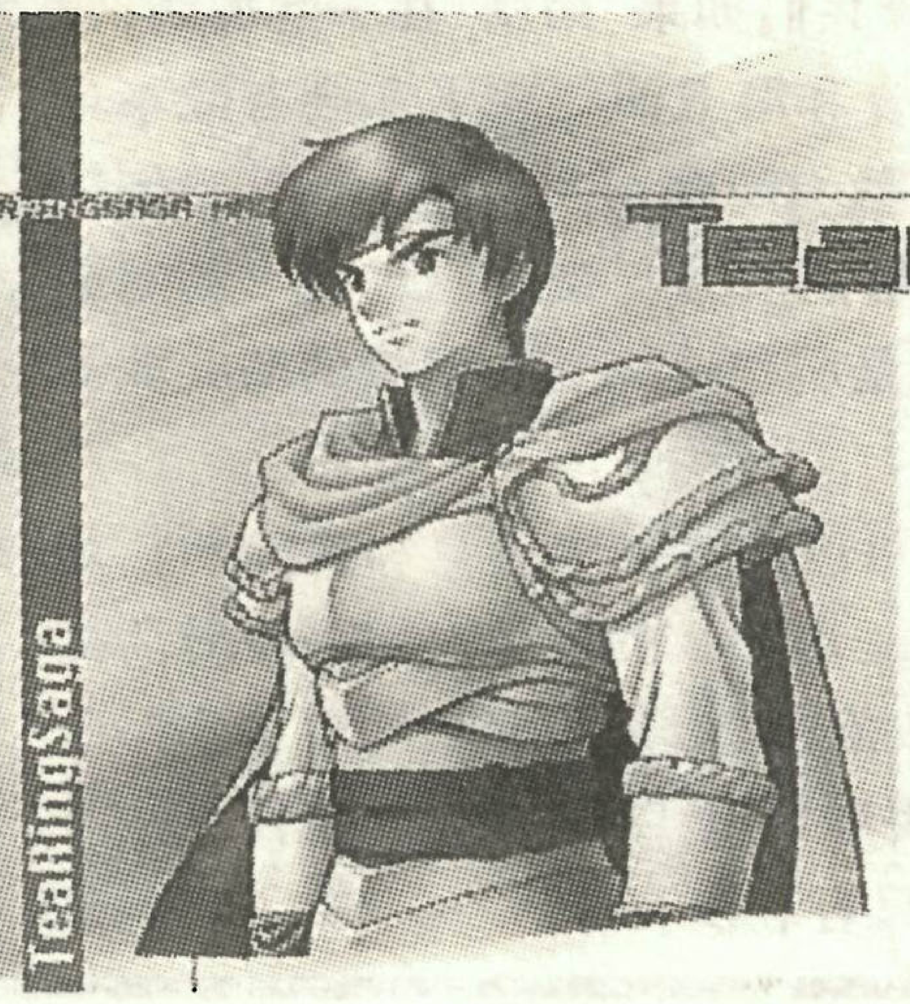
琉南一行胜利回到了贝尔泽，不但扫除了马龙的后顾之忧还带回了新的同伴，萨莎也一直在城门口等待众人的归来。而在同时也获知了现在队中最强战斗力－骑士拉菲恩的许多事情。原来他是马龙的养子，其父乃与马龙相交多年的挚友。可是祖国被加泽尔教国所灭，于是躲到了马龙这，死后将拉菲恩过继给了马龙。而拉菲恩小年时就在威尔特取得了不小的名气，与威尔特的圣骑士罗杰并有侠名。而同时据马龙得到的情报，从威尔特出发攻打贝尔泽的骑兵团主力也已经越来越近了。为了抵御威尔特骑兵团的攻势，琉南带队前往索拉与敌军对垒，而马龙在提供了一万 G 的军资金后就躲在家守城去了。与此同时，在威尔特王都，越来越多的大臣们开始对柯达起了疑心，其中包括号称威尔特最强骑士的罗杰。罗杰虽然不满柯达的暴政和专制，但是却以军人应该绝对服从而回到了自己的岗位。

敌人是高机动的骑兵部队，并且除了主将艾里茨将军以外的所有单位都会主动出击。如果在选择角色时是选择的纳隆的话，在这一关他应该已经差不多可以转职了（达到 LV10），由于他在黄金骑士这个职业时，可以于 LV12 学会烈风之技，而处于低位职业的话学不到这项技巧，所以建议将在这一关里获得的骑士之证（ナイトのあかし）马上给他使用，务必在 LV11 以前转职。以后还可以使用等级上限提高的道具（スーパーブルプ）将他的等级上限加上去。战斗中要注意角色的站位，不是转职后的纳隆是难以与集团骑兵队对抗的，所以应该在出场地附近摆好阵形等待艾里茨军主动攻过来。

第二回合在港町里会有纳尔萨斯的情节发生，可以派琉南进入港町收集道具并说得纳尔萨斯。但是马上他就会离队去做侦察工作，所以暂时他还不会加入战斗。

第三回合时会在左下方出现马贼团，他们的战斗力并不强他们的目标是抢夺索拉港里的那本能学会再移动特技的迷传书，一定要比他们先拿到手。用大部队（以神官为核心站位）把敌人全部阻挡在桥下方，等琉南把港町里的事情都办完，敌军也应该消灭得七七八八了，这时可以纠集全部角色围攻敌主将艾里茨将军。注意他虽然平时站着不动，但是只要攻击范围以内站有我方单位，他就会主动出击。可以让拉菲恩和纳隆与他战斗。





MAP 4
悲伤的战士们

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
柯达军团	アーチャー	–	てつのゆみ	5
柯达军团	アーチャー	–	ボウガン	4
柯达军团	ようへい	–	てつの剑	1
盗贼	盗贼	强盗、开锁	シミター	1
盗贼	盗贼	强盗、开锁	シミター	1
维加	けんし	天圣之技	☆シュラム、药草	–

出击数：编成 10 人加玛迪尔
地点：古拉姆森
地形：森林
胜利条件：琉南制压敌据点

攻略要点

由于柯达握有全威尔特王国的兵权，而琉南一行虽然获得了马龙的小小援助，但是在柯达的压倒性战斗力优势面前，琉南军还远不可能马上打倒柯达。于是在水之巫女恩蒂的建议下，琉南决定去向被称为大陆四贤者之一的艾泽巴哈请求援助，但是在前往艾泽巴哈所在的麦尔斯神殿路上的戈拉姆森林里，罗杰已经奉命守侯多时了，不管出于服从命令的军人天职还是想与拉菲恩决个胜负，他已经做好了拼死一战的打算了。

一开始我方第一个飞行单位——飞马骑士玛迪尔就会加入队伍里，可以让萨沙与她对话。萨莎会提议先去左上方的村庄，一定要让纳隆，拉菲恩等高机动骑士尽快赶到左上的砦拦截那两个去烧房子的盗贼，他们要是烧毁了民家阁下将错失早期练级的"法宝"。让鲁卡进入左上方的民居的话可以得到一把弓箭，而萨莎进去的话会有一名号称"弓之女神"的拉凯尔加入(鲁卡的姐姐)。这位就是刚才提到的法宝了，她以前由于杀人过多，现在看破红尘隐居下来（不是做尼姑），由于萨莎公主的盛情邀请不得不重出江湖的她发誓不再杀一个人，但是对魔物却不会留手。利用她攻击时不论怎样都会给对手留下一格HP这个特性，可以轻易让那些很弱的同伴获得经验值。

另外半路杀出来的剑士维加会一门心思找茱莉亚的麻烦，所以应该让红发雇佣兵茱莉亚在中上的砦里静候号称修拉姆死神的维加到来。当他移动到附近时让茱莉亚移动过去与他对话，他们两人会发生剧情，茱莉亚会按剧情被砍成一格血，但紧接着维加递给茱莉亚一个回复用的果子，并加入队伍。

第五个回合，罗杰和梅儿出战了，让拉菲恩与他交战的话会有一段到底是正义还是邪恶的争执，以拉菲恩的实力还是不与他对打为妙。另外，罗杰是不会对女性进攻的，而梅尔根本就不主动进攻，只跟着罗杰转悠。所以大可用四名女性围住他，然后直接占领要塞过关，这样可以在以后几关使罗杰和梅尔加入。树林里移动受限制，大可以让阁下的全部女性角色（应该有7个了）一同行动。在不伤害他们的前提下直接过关，在这一关千万不要将他们中的任何一人打倒。右下角的民居中可以得到一根射程无限的回复之杖，在现在看来是很珍贵的，可以派飞马骑士去取。在这关轻松练级的方法：这关所有的弓箭手在掉了一半左右的HP时会回到附近的砦子里回复HP，这时派四个想练级的角色将他们围起来，轮番进攻可以轻松获得经验值（一格距离时弓箭手不能攻击，切HP可以每回合自动回复）。虽然不是很多，但至少可以先练到LV10左右提升点战斗力，在以后的MAP7里也好增加去斗技场挣钱练级的本钱。

BOSS

罗杰，职业为パラディン。特技为疾风之技、大盾之技、城之战士。武器为 はがねのやり和アーマーキラー

梅尔，职业为トルバドール 。武器为エストック和いやしの杖。

道具名称	金额
やくそう	1200
かわのたて	2000

武器名称	金额
たんけん	460
ほそみのやり	500
ておの	600
てゆみ	500
いやしの杖	2200

对话

萨莎与玛迪尔对话后出现双方支援效果。

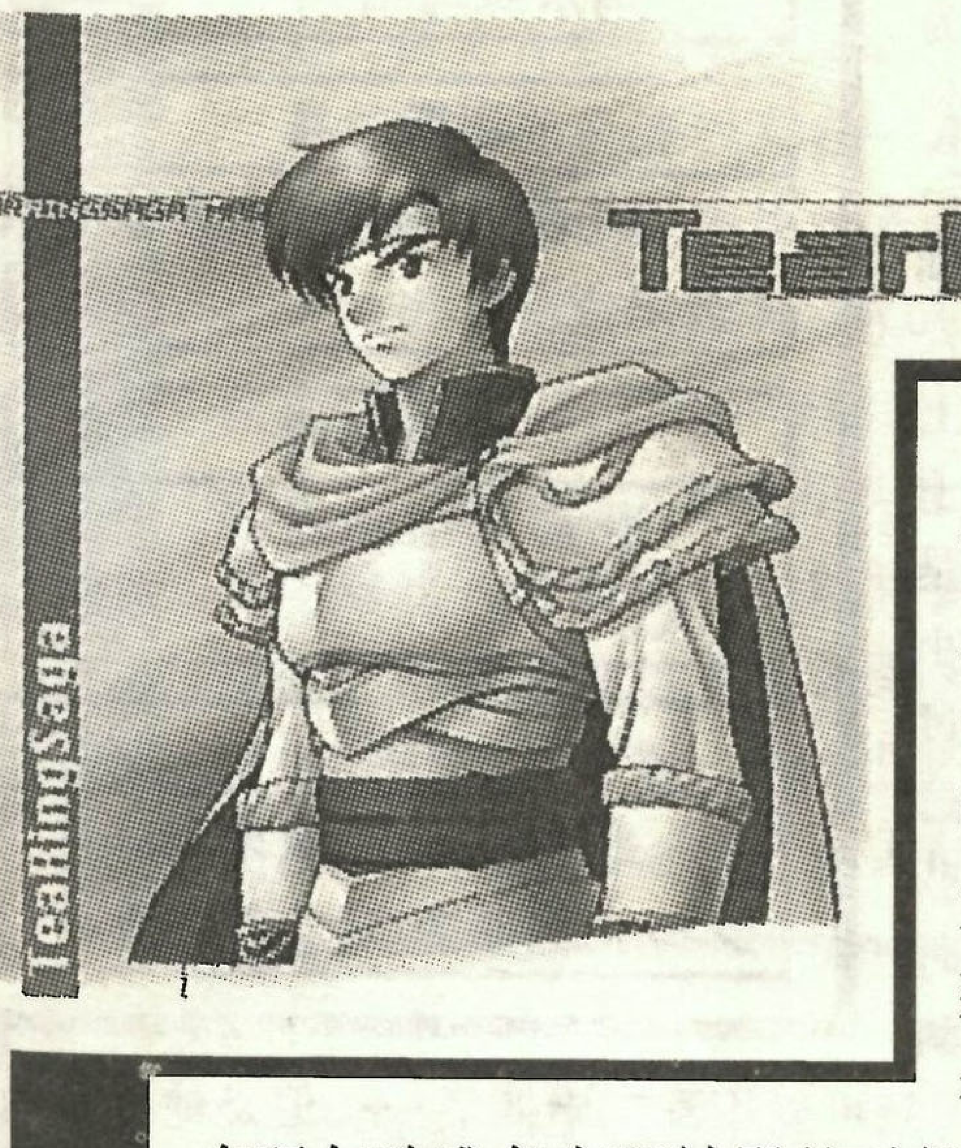
获得道具

とおいやしの杖

获得仲间

ラケルの家——萨莎进入拉凯尔加入。

茱莉亚与维加对话后维加加入



ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 5
在传说的另一边

攻略要点

突破了罗杰的防线，琉南等人来到了艾泽巴哈所在的麦尔斯神殿，不过这儿也并不安宁。身为四贤者之一的艾泽巴哈预感到邪恶会降临并将带来灾难。于是命自己的孙子玛尔殊去拦阻恩蒂和玛蒂尔等人，希望她们不要受到伤害。而就在玛尔殊准备离开神殿的时候，暗黑教皇古颜卡欧斯出现在了艾泽巴哈的眼前，他此行的目的是为了抓走水之巫女——恩迪，以帮助他实现让邪神加泽尔复活人间的目的。这里稍为介绍一下，过去白之导师摩斯有四个得意弟子，被称之为四贤者，他们是光之魔道士玛沃斯，炎之魔道士渥苦托巴斯，暗之魔道士古颜卡欧斯以及风之魔道士艾泽巴哈。其中暗之魔道士古颜卡欧斯由于醉心于暗之魔道书的强大力量而被黑暗所俘虏，成了现在的邪教教皇暗之王。

一开始，水之贤者艾泽巴哈便被暗之王古颜卡欧斯打倒了。好在这家伙在干掉了艾泽巴哈之后，把屠杀麦尔斯神殿剩余神官的任务交给了手下魃根后便离去了。而麦尔斯神殿的神官们也不是省油的灯，马上也站出来要为艾泽巴哈报仇。玛尔殊会自己向下方前进，沿路会被暗黑兵士狙击，能否活着走到下方与琉南他们对话随机性很高。在战场上用恩蒂与玛尔殊对话，玛尔殊便可以加入我军，不对话的话在本关结束以后他也会自己加入琉南军的。而敌军的一名暗黑骑士会拦住琉南，声称并不想交战，之后向琉南解释，他叫吉库，是北方一个已经灭亡了的小国巴杰的骑士（与拉菲恩是同胞），后来国家被加泽尔教征服，为了改变家族的命运，吉库才成为了暗黑骑士。但是，他无时无刻不在想念自己的祖国，希望与琉南一起，打败暗之王，解放祖国。本话我方的友军神官非常强大，玛尔殊的母亲持有远程回复的魔杖，有她的加护，NPC的神官们对付那帮暗黑兵很轻松，所以要加快自军的行动步伐，不要让经验值被NPC抢走了。魃根的ブラックホール(黑洞)魔法虽然强，但是只能在偶数回合发动，可以在奇数回合时群起而殴之，轻松搞定。

出击数:编成 8 人加 NPC
地点:麦尔斯神殿
地形:城内
胜利条件:敌全灭

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
鞑根	暗黑司祭	死生之技,ワープ	ブラックホール,★エリクサー	
暗黑兵	ダークソルジャー	–	デビルスピア	5
暗黑神官	暗黑魔道士	–	ジャヌーラ	2
ジーク	ダークナイト	见切之技,死生之技 连续之技、素质,边境之战士	デビルスピア ポールアクス,魔法の盾	–

获得仲间

恩迪与玛尔殊对话玛尔殊加入

琉南与吉库对话吉库加入(吉库会主动搭讪)





MAP 6
渡河之战

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
柯达军团	アーマーナイト	–	てつの剑/はがねの剑	3
柯达军团	ソルジャー	–	てつの枪	4
柯达军团	アーチャー	–	てつのゆみ/ボウガン	7
柯达军团	ウッドシューター	–	リピータボウ	1
柯达军团	魔道士	–	ファイアー	1
柯达军团	司祭	–	いやしの杖 1	–
柯达军团	クインクレイン	–	クインクレイン	1
诺顿	アーマーナイト	死生之技,城之战士	てつの剑	–
诺顿队	ソルジャー	–	てつの枪	3
诺顿队	アーチャー	–	てつのゆみ/ボウガン/てゆみ	3

出击数:编成 12 人
地点:威尔特大桥
地形:平地
胜利条件:打倒敌主将

道具名称	金额
やくそう	1200
かわのたて	2000

武器名称	金额
たんけん	460
ほそみのやり	500
ておの	600
てゆみ	500
いやしの杖	2200

对话

琉南与梅尔
玛尔殊与梅尔

获得道具

萨莎与梅尔对话获得“天马之笛”。

获得仲间

萨莎与诺顿对话，诺顿加入。

BOSS

多麦斯，职业为ジェネラル。武器为てつの大剑。

攻略要点

就在琉南等人成功地将达昆等人驱逐出玛鲁斯神殿的同时，在威尔特，柯达正在为连罗杰镇守的戈拉姆都被攻陷了而苦恼，他招来了大将多麦斯。命令他死守通往威尔特的大桥。琉南他们在伤悼了艾泽巴哈的死后，开始讨论如何通过多麦斯镇守的大桥，欧根却说他已经有了奇策。

在威尔特王宫，纳尔萨斯潜入了莉莎王妃的寝宫，向莉莎王妃汇报了由其女萨莎等人引导的解放威尔特运动。莉莎王妃非常高兴，将一根天马之笛作为信物，让纳尔萨斯去告诉女儿自己还好，不用担心。而同时，停留在戈拉姆森林的贝尔泽军阵营中，黑骑士吉库与凯特在郊外邂逅，凯特因为吉库身为巴杰的骑士却不认识拉菲恩而提出疑问。吉库为了表明自己的立场，将上衣脱去，露出了满身的鞭痕。吉库称这是被被加泽尔教抓住之后，在索亚作奴隶时被打的。吉库回想起当时的惨景:“那就好象地狱一样，无论是妇女、孩童都经受着鞭打与折磨，人在那里和家畜没有丝毫的区别，亲眼看见小孩子被杀，却不能去保护，挺身说上两句，就被打得皮开肉绽，那种生活，是以前在巴杰想也想不到的。”凯特此时已经为吉库的过去流下了眼泪，吉库顿了一顿，接着说:“就因为我挺身而出，自己的亲弟弟也被抓去拷打，在地牢的深处听着自己弟弟的惨叫与哭泣，我不得不向他们效忠，而成为了黑骑士，我很愚蠢吧，连我自己都不时地在笑着自己，我连骑士自夸的荣耀都舍去了啊……”凯特见勾起来吉库对黑色过去的回忆，深感歉意，也对加泽尔教的侵略与暴政愈发愤恨。吉库不想让太多人知道他的过去，让凯特帮着他保密，凯特答应了他，并且对吉库说以后有什么困惑的地方，都可以来找她倾诉……之后两人之间的支援 UP，并基本确定了恋人关系的发展倾向(笑)。这一处是与后期剧情有很大关系的部分，凯特与吉库的恋情应该也能算得上是对战争残酷的控诉吧(再笑)。

根据欧根的策略，琉南军兵分三路，以破坏敌军两翼的弓箭部队。但是其实多麦斯还准备了另一大餐准备“奉献”给琉南。

第二回合时在“悲伤的战士们”一话里登场的梅尔会由纳尔萨斯带领来到战场上右下角，如果在 MAP4 里打倒了梅尔或者罗杰中的任何一个人她都不会出现。在她出现后最好尽快来到河边下马渡河，被多麦斯军围攻的话必死。琉南、萨莎与玛尔殊都可以与她对话。另外，萨莎使用梅儿带来的天马之笛的话能够转职成为天马骑士，但请注意萨莎公主先不要转职成飞马骑士，一定要在公主这个职业时练到 LV10 再转，要不然会错失两个特技。第三回合时右上角的森林里会出现重装骑士诺顿带领的敌方增援，但是这个一心效忠王室的楞头小子可以用萨沙公主说得过来。其实托马斯的策略不过是在我军身后设置他这一队伏兵，想两面夹攻而已。此时我军阵容强大，又有暗黑骑士吉库(这里提醒一点，此人只可以用到二十四话……但是他绝对是本作所有角色中成长率最高的单位，说他是最强角色也不为过)，可以完全不把他们放在眼里。要注意的是中央部队在突破大桥时会被敌军的战车狙击，这些战车防御力高，最好用破甲系的武器，以前没得到的话可以用琉南一开始带来的那把刺突剑(レイピア)。出击时要注意人员的站位，不要让防御力弱的角色站在两边，不满意的话可以退记录重新调整。多麦斯能力一般，但 HP 较多，武器攻击力强，可惜只能攻击一格，可以用骑兵的投枪加上弓箭手解决。建议不要给拉菲恩加太多的经验值，因为他在コマンドナイト这个职业时成长率很一般，到了第十关转为飞龙骑士以后力量防守的成长率将大增，到时候再练他都不算迟。



MAP 7
王都解放

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
柯达军团	アーマーナイト	–	はがねの剑	4
柯达军团	ソルジャー	–	てつの枪	2
柯达军团	スナイパー	城之战士	てつの弓	1
柯达军团	ウッドシューター	–	リピータボウ/ガトリングボウ	2
托姆斯	ウッドシューター	–	ボウガン	–
柯达军团	魔道士	–	サンダー	1
柯达军团	司祭	–	いやしの杖,とおいやしの杖	1
柯达军团	スピアライダー	–	ランス	4
柯达军团	ボウライダー	–	ボウガン	2
罗杰	パラディン	疾风之技	はがねのやり	
		大盾之技,城之战士	アーマーキラー	

出击数:编成 12 人
地点:威尔特王宫
地形:平地
胜利条件:琉南制压敌据点

道具名称	金额
いやしのかじつ	2100
リペアハンマー	8000
てつのたて	4000

武器名称	金额
てつの剑	1000
はがねの剑	1500
はがねのやり	1800
ピラム	1500
はがねの斧	1560
ボウガン	1320

对话

琉南与罗杰对话（罗杰加入后）。

获得道具

アーマーキラー
はしのカギ

获得仲间

巴茨与托姆斯对话，托姆斯加入。

梅尔与罗杰对话，罗杰加入。

BOSS

贝罗姆，职业为ジュネラル。武器为ソードブレイカー。

攻略要点

在渡河成功后，众人斗志高昂，完全忘记了先前战斗的疲惫，准备一口气将威尔特王都攻下，惩治为非作歹的柯达。而此时的威尔特城中也已经乱作了一团，柯达到这个时候才发现自己的处境危险，不谙军事的他现在也只好派出最后的王牌——心腹贝罗姆率大军与琉南军堂堂正正地决一死战。

此战中一定要把梅儿和巴茨带出来收人。在编成队伍的时候分别放在第三和第十个位置上，因为这样可以让巴茨很方便的去说得战车托姆斯，梅儿则去地图右下方等待罗杰出现(第十回合)，然后说得。琉南可以去一下城中的剑斗士养成所，从中修得特技“剑斗士”，再去斗技场里练级。

在斗技场里练级存在一定的危险性，因为这部作品里的斗技场也是采用的真剑决胜负的系统，被对方打败的话会判定为战死。所以要练级的角色在进入斗技场斗技之前一定要将能给予他支援效果的角色安排在他四周站好，这样可以提高保险系数。而斗技场里每杀死一个对手也会统计到击破数里，MAP1 里得到的那把铁剑在这里要派到大用场了，让大家都使用这把铁剑提升等级，不但出必杀一击的几率提升，还能轻易将这把铁剑练成百人斩。托姆斯对现在的琉南军来说并不弱（防御力高），所以还是尽快说得他的好。然后以他为肉盾与敌军纠缠掩护城门处的正面突击部队打破城门与副队合流。

第十回合罗杰带增援在地图左下角出现，琉南军应该老早就摆好阵势等他到来，派梅尔说得他后消灭掉那帮杂兵。本战的守将贝罗姆的武器只要命中就可以破坏对手的兵器，好在他窝在据点不动弹，只需要使用投枪配合弓箭便可。但是要想在打倒他以后获得他那支ソードブレイカー的话就必须用直接攻击的方法打倒他，纳隆是最好的人选。打倒他以后先不要急着过关，让所有角色都进入斗技场充分锻炼一下对以后的战斗会有好处，而且同时还有资金的进帐，道具屋里有卖修理铁锤（リペアハンマー）的，用斗技得来的资金多准备几支修理铁锤可以在斗技的同时顺道练一练百人斩。斗技的时候一定要注意发挥支援效果，同时不要贪图资金，尽量挑选软柿子捏，找那些打赢后奖金少，实力也弱的对手打。神官们注意为同伴回复 HP，没有魔法杖了就只有靠自己吃补药了。



MAP 8
圣龙那瓦伦

获得道具

☆いかずちのたて
サンダーソード
てつのたて
いやしのしずく
AGI プラス
ナイトのあかし

对话

琉南与泽诺
卡特莉与泽诺

出击数：编成 10 人加固定角色
地点:依斯拉岛
地形:山地,森林
胜利条件:琉南访问据点

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
モンスター	ゾンビ	–	★デビルハンド	16
モンスター	グレイスマミー	–	★デビルハンド	2
依斯拉海贼	海贼	海之战士	てつの斧	2
依斯拉海贼	ハンター	–	てゆみ	1
依斯拉海贼	盗贼	强盗,开锁	短剑	1
依斯拉海贼	海贼	海之战士	てつの斧	2
依斯拉海贼	ようへい	–	シミター、ーしの果实	1
依斯拉海贼	盗贼	强盗,开锁	短剑	1
依斯拉海贼	ようへい	–	シミター	1
依斯拉海贼	盗贼	强盗,开锁	短剑	1
依斯拉海贼	ゾンビ	–	★デビルハンド	4
依斯拉海贼	グレイスマミー	–	★デビルハンド	1

琉南等人攻陷了威尔特，进入宫殿的时候，莱内尔出现告知已经抓住了柯达。罪恶深重的柯达向琉南请求饶他一命，声称他也是为了国家着想，才去扮演被人憎恨的角色的，以国内的力量，是完全不能和索亚帝国抗衡的。在众人讨论后一致认为将他先关押起来，留待罗珐尔王回国以后由他来处置柯达。接着，琉南拜访了莉莎王妃，并讲述了拉泽利亚的现状，希望威尔特能提供军队和金钱方面的援助，一同讨伐索亚帝国，探明罗珐尔王的下落。莉莎王妃也曾经是活跃于雷达解放战争中的神官战士，深知讨伐索亚帝国的必要性，同意和琉南联手一起对抗索亚帝国。离开威尔特后，琉南不放心霍姆兹的状况，于是先来依斯拉岛探望一下霍姆兹，没想到马上卷入到夺宝之争里。

攻略要点

本话中要小心的是卡托莉一开始被包围着，不过还好手中持有僵尸之杖，可以召唤出丧尸做盾牌保护自己。其实最省事的办法是变成火龙，那样的话她将会是无敌的。圣龙之鳞能提升40点的防御力，没有人能让他掉血。更重要的是变身以后在沼泽地里将不会损失HP。泽诺与琉南，卡特莉和泽诺的对话请务必完成。第五到第八回合时，会有企图夺回伊斯拉岛的海盗在地图左方分四次登陆。值得注意的是敌方的金色丧尸能力很次，经验值却极高，想赚经验值的话，不妨拖延到第十回合。因为从第十回合到十四回合在地图右下会不停地有丧尸出现（每次五个，其中一个金色的）。可以让等级还比较低的几个角色去练练级，至少都练到LV10好转职。卡托莉在以后的战斗里可以使用萨利亚的指轮变身成为火龙战斗，基本数值虽然不是很高，但是可以范围攻击，而且攻击属性是防御力无视，所以对付重装骑士一类防御力高的角色会很好用，但是变身的话是没有经验值加的。以通常状态升级加数值以后，变身后的火龙的能力值也会上升。

新出现的盗贼持有的盗贼特技是很不错的特技，能在攻击命中的同时随机偷取对手的武器和道具。虽然这部作品里的盗贼们力量与防守的成长率都很低，但是速度和技巧的成长率都很高，在高等级时装备重量轻的武器的话，也并不是那么容易就会被对方干掉的，所以可以放心去偷。最后要提的是在琉南访问据点以前务必让尤尼把地图上的宝箱都开了。

过关后的分队是很重要的，过关以后可以在琉南军和霍姆兹军之间自由进行人员的交换，下面向大家介绍一下人员的分配会对以后情节发生所产生的影响，以便大家自由选择人员的搭配问题。第一次合流时霍姆兹队只有5个人，说战斗力不足也行，不过由于他们可以在依斯拉沼泽自由练级，所以5个人也足够用了。尤其是主将霍姆兹，魔之剑士希健还有布拉德的勇者泽诺都是非常强的。由于他们可以自由练级，所以想必大家会想到不如把琉南军里用不着的角色都编到霍姆兹军去练级。那么在这里向大家介绍几个最好留在琉南军中不去霍姆兹军的角色。

首先是拉菲恩，由于他会在第10关过关后转职为飞龙骑士，而一经转职，他的成长率和实用度会变的相当高，所以一定要留在琉南军里。璞拉姆在第10关被人诱拐后在第14关被救出时会学得跳舞的特技，所以最好也把她留下。玛尔殊呢，如果在琉南军里可以获得里贝之书，能在升级时获得额外的魔力和技巧值上升补正，而在霍姆兹军的话可以得到高级的专用魔法シルフィード。大家可以根据自己的爱好来作取舍。黑衣的死神维加和剑士茱莉亚去霍姆兹军的话可以和希健发生情节，他们间将出现极强的支援效果，建议将两人都派去霍姆兹军。罗杰和梅尔不能单独分开，两人必须都在一起。梅尔在霍姆兹军里的话可以在第11关获得魔力之杖，为同伴提高魔力，建议将两人派过去。吉库，凯特和诺顿三人在第10关会发生情节，他们之间的支援会提高，建议留下。由于霍姆兹军里有用斧头的人，所以还是把巴茨留在琉南军吧。库莱斯和阿吉斯去请一定将他两分到霍姆兹军中，这样可以在完成所有的事件以后让艾泽基艾尔的妹妹蕾迪娜加入。萨沙虽然去霍姆兹军有情节发生，但是在琉南军会在与其父罗珐尔对话后，获得运气值上升的奖励，不如留下。另一飞马骑士玛迪尔就去霍姆兹军吧，正好还能在第15关说得她妹妹和黑骑士萨恩。



MAP 9
两条路

武器名称	金额
サンダーソード	3400
ソードブレイカー	2400
マインゴーシュ	2520
とおいやしの杖	4500

（有富余资金最好购入一些とおいやしの杖）

BOSS

ダゴン，职业为暗黑司祭。特技为死生之技、ワープ。武器为ヘルファイア、ブラックホール，道具为いやしの果实。

出击数：编成14人加纳尔萨斯

地点：塞内海岸

地形：平地

胜利条件：琉南制压敌据点

攻略要点

琉南军的下一站是玛鲁国，玛鲁在巴尔特之战战败后被伊斯特利亚占领了，国王在巴尔特之战中叛变倒向索亚帝国。欧根建议去看看玛鲁国王子理查德军的情况，理查德军将旧雷达王国的后裔迪亚公主奉为盟主巩固了民众基础，以女神尤特那之名征召四方勇士集结在尤特那同盟下，尤特那同盟是为迪亚和理查德建立西部诸国同盟与琉南的里贝、威尔特以打倒索亚帝国为目的的同盟。目前正连战连胜，已经抵达了玛鲁国王宫以西。

正在琉南军渡海的同时，理查德已经开始了对玛鲁王宫的攻击，敌军弃城而逃。占领了玛鲁的理查德与琉南汇合。琉南军抵达玛鲁港口后，会由恩蒂说得玛伊沃斯的孙女梅里艾尔加入。理查德心计甚深，但是迪亚和琉南的目的相同，最后琉南还是与理查德缔结了同盟。琉南军离开玛鲁，继续前进，而前方塞内海岸，古宜莫斯的军队挡住了去路。

本话可以注意锻炼一下刚加入的魔法师梅里艾尔，她的成长率还不错，中盘拿到的专用魔法可以在5的倍数回合给予全体敌人打击，是推荐培养的对象。队伍被分散成两队，建议在编成时把重战车托姆斯派到下面的队伍里，他可以沿路阻挡那些于第5到第8回合时不停出现在沙漠小道中的敌方增援。由于他的防御力高，那些增援来的骑兵不发必杀一击的话对他根本构不成伤害，所以可以利用低位骑兵不下马进不了沙地的特性将他们全部拦在下面。不这样打的话最好是用剑士去与他们纠缠，因为骑兵队的机动力在这发挥不出来，小心的话会被人家把你的人拿去当经验值给加了（没办法，他们人多，还有弓兵）。同时琉南也要尽快前往纳尔萨斯所在地与他对话，再由纳尔萨斯拿到工会的钥匙去隐藏商店。敌人的骑兵增援是被轻松化解了，可是在第8回合时地图右侧出现的两个魔女要小心应付。她们的移动特性是瞬间移动，只要是能进入的地形不论多远都可以马上到达，所以要是她们围攻比较弱的单位的话会很头疼。所以请将您的队型站紧密一点，把角色之间相互间的支援都发挥出来。当敌人损失到一定程度的时候，敌军主将古宜莫斯会建议督战的鞑根撤退，结果反遭鞑根用魔法打成重伤。所以这一关的敌BOSS实际上只鞑根一人，用直接攻击的方法打倒他可以抢到他的ヘルファイアー，主力仍然是纳隆和吉库。

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
古宜摩斯	ジェネラル	–	ぎんの剑、はがねのたて	–
古宜摩斯兵团	アーマーナイト	–	はがねの剑/アーマーキラー	4
古宜摩斯兵团	ウッドシューター	–	ガトリングボウ	1
古宜摩斯兵团	アクスナイト	城之战士	ポールアクス/ハンマー	2
古宜摩斯兵团	アローナイト	–	リピータボウ	1
古宜摩斯兵团	ボウナイト	城之战士	はがねの弓	1
古宜摩斯兵团	コマンドナイト	–	はがねの大剑	1
古宜摩斯兵团	ガードナイト	城之战士	キルブレード	1
古宜摩斯兵团	ソルジャー	–	てつのやり 3	
古宜摩斯兵团	アーチャー	–	てつの弓/はがねの弓	3
古宜摩斯兵团	魔道士	–	ウインド	1
古宜摩斯兵团	司祭	–	とおいやしの杖	1
第14兵团	スピアライダー	–	てつのやり	3
第14兵团	ボウライダー	–	ボウガン	1
暗神官	暗黑魔道士	–	ジャヌーラ、药草	2
ゾーネンブルメ	魔女	ワープ	サンダー、药草	2

获得仲间
琉南与纳尔萨斯对话后纳尔萨斯加入。

获得道具
☆ギルドのカギ（ナルサス所在位置往右两格）



TearRingSaga MAG

MAP 10
自由与正义

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
佣兵队	けんし	–	キルブレード	1
佣兵队	スピアナイト	–	マスタースピア	1
佣兵队	アーマーナイト	–	てつの大剑,てつの盾	1
佣兵队	ウォーリア	–	ハンマー	1
佣兵队	ようへい	–	ソードブレイカー	1
夏伦	レディナイト	城之战士	エストック,ボウガン,かわの盾	–
比尔福特	アーマーナイト	大盾之技,死生之技	はがねの大剑,てつの盾	
明莰	ブラックナイト	死生之技、突击	ニードルスピア,てつの剑,かわの盾	
第15兵团	コマンドナイト	–	ランス	1
第15兵团	ルークナイト	–	ニードルスピア	2
第15兵团	スピアライダー	–	はがねのやり 3	–
第15兵团	アローナイト	–	リピータボウ、药草	1
第15兵团	ボウライダー	–	ボウガン	3
第15兵团	アイアンナイト	–	アーマーキラー,エストック	2
第15兵团	マージナイト	–	ヘルファイアー	1
第15兵团	司祭	–	とおいやしの杖	1
セネー守备	アーマーナイト	–	てつの大剑	1
セネー守备	アーチャー	–	てゆみ	1
セネー守备	ソルジャー	–	てやり/てつのやり/はがねのやり	3
セネー守备	アクスナイト	城之战士	はがねの斧	1

出击数:编成12人

地点:自由都市塞内

地形:草原

胜利条件:琉南制压敌据点

武器名称	金额
はがねの大	2500
シミター	660
ハチェット	2560
てつの弓	1200
はがねの弓	2000
ファイアー	2400
ウインド	2640
いやしの杖	2200

道具名称	金额
やくそう	1200
いやしの果实	2100
かわのたて	2000
てつのたて	4000

获得仲间
拉菲恩与夏伦对话夏伦加入
夏伦与比尔福特对话比尔福特加入

攻略要点

琉南等人进入城内，古宜莫斯已经奄奄一息，他拜托琉南善待投降的部下们，并将一面钢之盾交给琉南后就死了。而纳尔萨斯留下一封信，说他不愿意接受任何约束，又偷偷离开了队伍并带走了一般军资金(够狠)。同时，在自由都市塞内，巴普洛夫调集了被称为卡南之剑的黄金骑士艾尔斯托及黑骑士明茨。而为了赏金而参战的夏伦佣兵团也加入了“保护”城市的战斗。

一开始就可以用拉菲恩说得城内的女骑士夏伦，再用夏伦说得重装骑士比尔福特。拉菲恩没有出场的话只要不将他们两个打倒，过关后他们也会加入。让璞拉姆进入酒馆的话，会被一个看上去就知道是坏蛋的家伙买通酒馆的老板娘用麻药麻醉，在战场上消失。不过这个看似倒霉的事件却一定要完成它，因为在第 14 话她重新归队时将学会使行动后的同伴恢复行动力的特技跳舞。另外，最下方的民居中可以用 10000G 买到一根使天马骑士转职为龙骑士的飞龙之笛。本话敌军中的黄金骑士非常强大，好在第二回合就离开了战场，而第四回合开始黑骑士明茨会开始移动，他的目标是下方的城寨。他会在第 8 回合时进入城寨，如果在下一回合能制压城寨过关的话，可以将明茨收入队中，否则他不会加入，在他进入城寨之前与上方的骑兵队战斗的话他也不会加入，请注意。

另外过关后会有本作中的最强弓兵蕾尼加入。明茨进入城寨发生事件以后，巴普洛夫会出现，建议在城市与草原的交口处摆好防御阵形，再将琉南尽快移动到城寨的右上方敌兵攻击范围以外(明茨进城以前千万不要与正规军交战)待机，明茨一进城就马上制压。琉南战斗力不够的话可以派纳隆和吉库协助。过关后还可以救出马上要被火刑烧死的女弓箭手蕾尼，在这一关即使蕾尼没有马上加入也没有关系，因为在后面的战斗里还可以用明茨将她纳入我方阵营。而塞内市长也来投诚，决定加入尤特那同盟。因为对方是受暗黑神加泽尔庇护的索亚。塞内城中，诺顿对凯特提出了自己对吉库的怀疑，可是凯特已经深深地爱上了吉库，对他坚信不移。发生完这个事件以后，他们三个人间的支援效果会有所提升。而夏伦给拉菲恩带来了他原来在祖国爱用的飞龙之笛，拉菲恩吹响笛子，转职成为龙骑士(也可以不转)。

获得道具

访问最下方民家时花 1 万 G 购入飞龙之笛

BOSS

パブロフ，职业为デューク，武器为はがねの大剑。





ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga



ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 11
雷达的魔导士

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
托拉斯山贼	山贼	山之战士	ハチェット/シザーアクス/てつの斧	8
托拉斯山贼	ハンター	–	手弓/てつの弓/はがねの弓	4
托拉斯山贼	ようへい	–	てつの大、いやしの果实、かわの盾	1
托拉斯山贼	山贼	山之战士	てつの斧	3
托拉斯山贼	ハンター	–	てつの弓	1

出击数：编成 8 人加固定角色
地点：托拉斯洞窟
地形：山岳
胜利条件：敌全灭＋取得全部道具

攻略要点

镜头转到了霍姆兹队，夺回伊斯拉岛不成的海盗头子梅尔汉联合托拉斯山贼头子亚扎姆，妄图反扑。同时，在伊斯拉岛又出现了大批的怪物，由于霍姆斯军平均等级较低，所以可以先去退治怪物获取经验，僵尸群里混有大量的金色僵尸，将所有人提升到满等级不会花费太多的时间。霍姆斯军活动比较自由，可以先在威尔特王国里四处逛逛，去麦尔斯神殿，让梅儿与玛尔殊兄妹拿到超强道具(当然他们要是没分到这队来就不用去了)，而在贝尔泽，库莱斯的剧情发生，然后可以去威尔特王宫。马龙热情地接见了霍姆斯一行，并让他在自己的四个得力部下中选择一个，上次挑走的那个被替换成了莱内尔。

这一关是霍姆兹军的第一场固定战斗，最好去依斯拉沼泽里多打几回僵尸练练等级，至少把希健和泽诺这几个比较强的角色先练起来，这样其后几关打起来要省事得多。一开始就可以操作爱莉莎和萨姆森，但是由于爱莉莎身处牢笼，不能自由移动，所以她的安全必须由萨姆森来保证。好在萨姆森的能力不俗，应该能顶到主力部队杀过来救人。第 4 到第 7 回合各个洞口里都会有山贼群出现，萨姆森附近出现的是些持弓的山贼。保险点的办法是萨姆森站在牢门前的那一格，这样可以保证他每回合只会被一个敌人攻击到。被打伤了就用药草回复，静候希健和泽诺杀来帮忙。通过上方的窄道时会被中厅内持手斧和弓箭的山贼袭击，只要锻炼过霍姆兹，干掉他们不难。只是几个防御力不高的角色在通过那处时要小心了。救出爱莉莎以后再去找亚扎姆的麻烦，由于不拿宝箱的东西不会过关，所以大可以先组织战斗力将亚扎姆打倒后再去取宝箱。亚扎姆有回复的药草，最好能在一个回合以内将他打倒。

获得道具

ゆうしゃのあかし

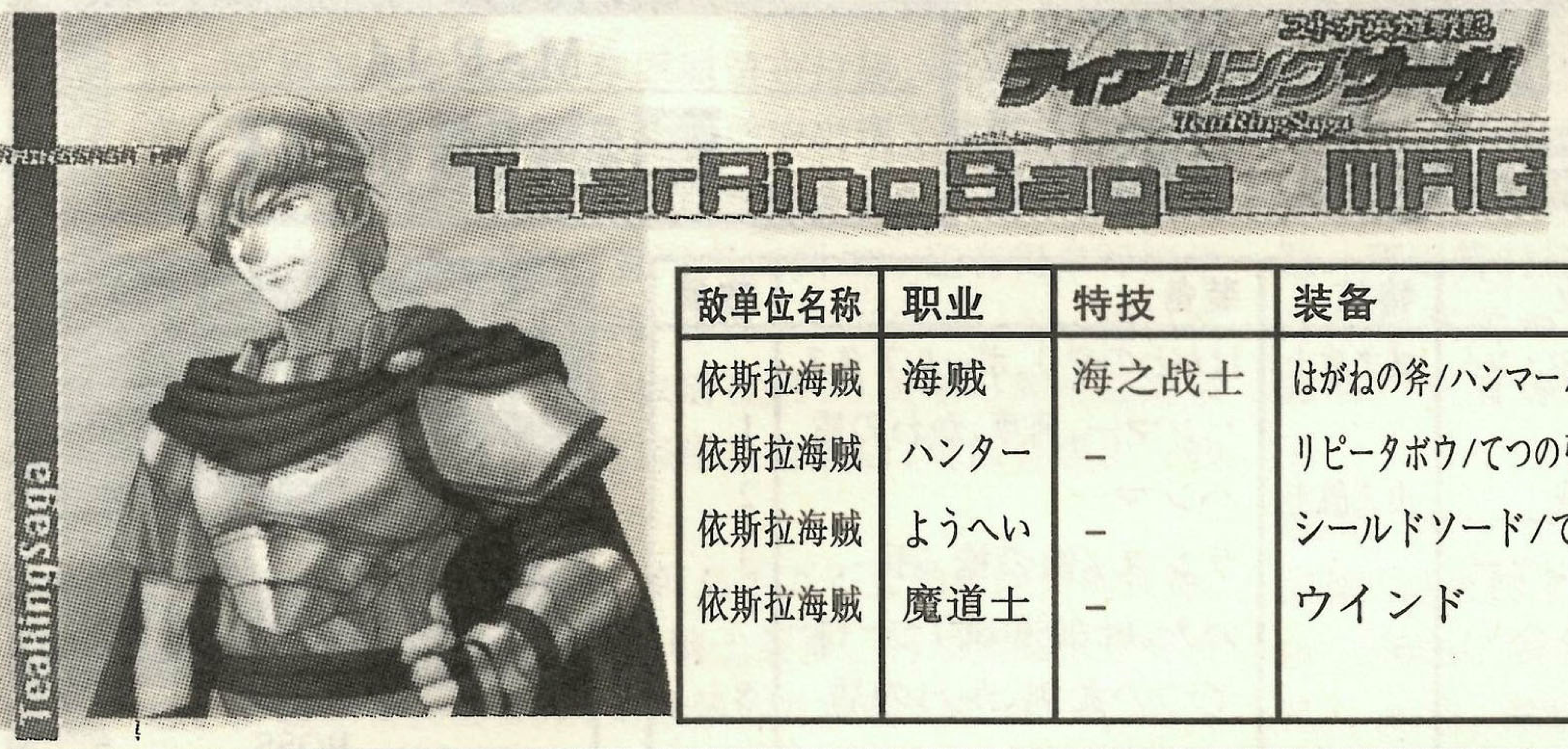
对话

萨姆森与爱莉莎对话

BOSS

亚扎姆，武器为ぎんの剑，いやしのしずく，かわの盾。





MAP 12
布拉德的少年

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
依斯拉海贼	海贼	海之战士	はがねの斧/ハンマー/シザーアクス	10
依斯拉海贼	ハンター	–	リピータボウ/てつの弓/はがねの弓	3
依斯拉海贼	ようへい	–	シールドソード/てつの大剑	2
依斯拉海贼	魔道士	–	ウインド	1

出击数：编成 12 人加阿特洛姆
地点：麦尔斯港
地形：海川
胜利条件：霍姆兹制压敌据点

攻略要点

在麦尔斯港，一名叫做阿特洛姆的少年来到梅尔汉的老巢，向梅尔汉讨要被绑架的姐姐蕾娜修女，梅尔汉丝毫不搭理他，进入自己的别墅内，派手下来打发这个爱吵吵的小伙子。

布拉德的战士阿特洛姆是不逊于泽诺的优秀战士，但是现在等级不高，无力与多数敌人打持久战。所以一定要尽快摆脱敌方的大部队。最好是能在第一回合就将自军阵前的三名海贼前卫给干掉，注意最左边的那个拿的是必杀之斧。由于一开始队伍比较靠下所以有部分任务必须拜托给骑兵来完成，上一次分队时没将骑士编这一队就难办了。打倒了三名海贼以后阿特洛姆向下移动到他移动范围的尽头处基本就安全了。

第三回合多尔克会在敌据点附近出现，他每回合都不断使用スケルトンの杖召唤骷髅兵出来阻碍霍姆兹军的前进，但是练功转职后的希健的威力是摧枯拉朽的，这一点点骨头架子还并不放在眼里。

这一关是相对比较简单的，尽快打倒多尔克过关吧。想让阿特洛姆立刻得到锻炼的话也不妨让他一人去剿灭多尔克的骷髅队，这样做的话就等多尔克把他手上的召唤杖用完后再解决掉这个再没利用价值的家伙吧。

道具名称	金额
やくそう	1200
はしのカギ	2000

武器名称	金额
てつの斧	880
はがねの斧	1560
ポールアクス	2560
はがねの弓	2000

BOSS

多尔克，武器为スケルトンの杖，とおいやしの杖。

获得道具

本关只存在打倒敌人获得的道具



MAP 13
塞内的海蛇

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
依斯拉海贼	海贼	海之战士	手斧/ハンマー/ハチェット,かわの盾	6
依斯拉海贼	ハンター	–	はがねの弓/ロングボウ	3
ようへい	ジェント	–	钢の大剑、いやしの果实	1
ようへい	–	–	はがねの大剑/サンダーソード、いやしの果实	2
祈祷师	祈祷师	召唤	ハーピィの杖	1
魔道士	魔道士	–	ライトニング、いやしの果实	1

出击数：编成 12 人加阿特洛姆
地点：麦尔斯港
地形：海川
胜利条件：霍姆兹制压敌据点

攻略要点

在攻陷了麦尔斯港后，梅尔汉乘船逃跑，而阿特洛姆因为霍姆斯答应帮助他救姐姐，也加入了阵营。因为霍姆斯的船停泊在索拉港，所以只好先步行返回索拉乘船，再与梅尔汉在塞内海以西决战。

我方单位一踏上梅尔汉的船，梅尔汉就向霍姆斯求饶，许诺将阿特洛姆的姐姐蕾娜归还。霍姆斯则说："喂。我可是海贼耶，那个女的和我有什么关系，现在我只想把你烧来下酒。"而仁慈的卡托莉则提出用自己与人质交换，来履行霍姆兹对阿特洛姆的承诺。梅尔汉临时雇佣来的剑士库莉希奴临阵倒戈，帮助蕾娜逃跑。但是梅尔汉派去阻止她们的几个大老粗手脚太笨了，一不小心将蕾娜推到海里。

只要霍姆兹的部队一到达梅尔汉的船上(船舷以内)，就会发生库莉希奴帮助雷娜逃跑的情节。情节结束后库莉希奴转为已控，她虽然身陷重围，但是带有两个护身符，可以保她两次不死，加上回复用的药草和远程回复之杖，只要她不主动攻击绝对不会有生命危险。左边船尾部的召唤师很讨厌，不停的召唤鸟人出来。由于鸟人使用的是弓，所以要是用飞马骑士去解决他的话可要小心了。用直接攻击的办法打倒他的话可以得到他手中的召唤鸟人的魔杖，最好能拿到。以剑士和战士为主力的营救军团沿路杀人打倒梅尔汉以后顺利过关。过关后梅尔汉加入，他是唯一一个有强盗特技的角色，其使用方法是很值得研究的。虽然这项特技在打倒了敌人以后可以将对方携带的所有道具和武器都抢过来，但是拥有强盗特技的角色会给予三格以内的已方同伴 -50% 的恶影响，站在他附近的已方同伴会轻易被对方干掉。除了他以外，在 MAP25 得到的やましい心可以使任意一位角色修得强盗特技，千万不要给那些攻关的主力去学，比如纳隆，明茨，罗珐尔，剑士们。

他们虽然能力很强，可以轻松抢到敌人手中的装备，但是同时也会变得极"不合群"，在集团作战时会拖大部队的后腿。所以推荐给各位的合适人选是后期加入的魔女歇拉，她可以瞬间移动，战斗力也不俗（配合提升成长率的道具升级），所以只要注意她的站位，应该不会对大部队的行动产生负影响。

获得仲间

己方任意一名角色一踏足上方的船只即引发事件，事件后库莉希奴加入。

获得道具

本关只存在打倒敌人获得的道具

BOSS

梅尔汉，特技有偷盗、强盗、开锁，武器为シミター，持有いやしの果实，てつの盾。



MAP 14
勇者霍姆兹

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
ならずもの	サージェント	城之战士	はがねのやり，ポールアクス	
			ハンマー，药草，かわの盾	1
流氓	山贼	山之战士	ハンマー	2
流氓	ソルジャー	–	ランス／铁の枪／手	3
流氓	ようへい	–	シミター，かわの盾，铁の剑／アーマーキラー	
			てつの大剑、かわの盾	5
流氓	アーマーナイト	–	はがねの剑	1
流氓	盗贼	偷盗，开锁	短剑／マンゴーシュ，きんかのふくろ	3
流氓	けんし	–	キルブレード	1
流氓	アーチャー	–	ボウガン	1
流氓	ボウナイト	城之战士	はがねの弓	1
流氓	ハンター	–	てゆみ／はがねの弓	2
流氓	斧战士	–	はがねの斧	1
流氓	海贼	海之战士	ハチェット、いやし的果实	1
流氓	司祭	–	サンダー、药草	1

出击数：编成 12 人
地点：沃库斯町
地形：城砦
胜利条件：霍姆兹制压敌据点

BOSS
多尔克，武器为スケルトンの杖，とおいやしの杖。

武器名称	金额
エストック	1320
アーマーキラー	2200
ピラム	1500
ブリザード	3000
いやしの杖	2200

获得道具
ゆうしゃのあかし，スーパープルフ，リペアハンマー

道具名称	金额
まほうのたて	8000
とびらのカギ	500

攻略要点

这一关里只要死神维加是编在霍姆兹军就一定要将维加，希健和库莉希奴的事件给进行了。事件结束以后他们三人间将出现强力的支援效果，但是也有副作用，就是希健对霍姆兹的支援没有了，而霍姆兹对希健的支援效果仍然存在，真不明白到底是什么意思。

这一关里的事情还不少，到斗技场去转转也无不可。正好希健有剑斗士的特技，以他的等级在这里是绝对混的开的。如果第 10 关时发生了璞拉姆被诱拐的实践的话，让霍姆兹进入 4 的民家会将璞拉姆救出来，并且璞拉姆还将带来新的特技跳舞。

最后对 BOSS 战没什么难度，随便派个战士就把他轻松搞定。到是过关以后，市长送的那几个礼物可是一定要精挑细选的，转职道具和复活道具是绝对要拿的，剩下一个选择就由大家自个看着办了。建议拿能力值上升的道具。

A. 过关后，沃库斯的长老会送给霍姆兹 5 件礼物，在以下的 28 件道具里可以任意选择想要的，下面给大家提供宝箱所对应道具的详细列表。

过关后宝物库中的道具					
きんかのふくろ	せいじゃのあかし	MAG プラス	きんかのふくろ	アーマーキラー	リピーターボウ
DEF プラス	きんかのふくろ	とおいやしの杖	きんかのふくろ	WLV プラス	きんかのふくろ
まほうの盾	LUK プラス	きんかのふくろ	POW プラス	ナイトのあかし	AGI プラス
きんかのふくろ	きんかのふくろ	きんかのふくろ	きんかのふくろ	ゆうしゃのあかし	★エリクサー
はがねの盾	きんかのふくろ			ヘルファイアー	MHP プラス

推荐大家选择转职道具和复活道具

B. 霍姆兹进入酒馆会将在 MAP10 被拐走的璞拉姆救出来，之后璞拉姆成为同伴。（必须在 MAP10 发生过璞拉姆被诱拐的事件）



MAP 15
奥亚希斯街

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
芙萝	ペガサスナイト	再移动	てやり，草药	–
萨恩	ルークナイト	再移动	短剑、ほそみのやり	–

武器名称	金额		
シミター	660	シザーアクス	2000
シャムシャール	2800	リピーターボウ	1600
キルブレード	2880	ライトニング	3000
		ピラム	1500

出击数：编成 10 人
地点：布拉德
地形：草原
胜利条件：霍姆兹访问据点

攻略要点

霍姆斯率众来到了草原城镇布拉德，却被想出风头的芙萝和萨恩误认为是强盗。本话中出现了赌场，可以去赌掷金币，运气高的同伴获胜的希望要大得多，神官系的运气成长率都很高，很轻易就可以加到30。还有很多可以学习特技的场所，不过都需要付钱……7000G一位，建议在这里还是把钱节省下来，以后在第30关学习那些必杀系的特技更划算。右侧红色房屋是合成店，可以合成出一些非常有用的东西。

这一关只有两个敌人，但是千万不要伤害她们的性命，可以用玛迪尔说得那个飞马骑士芙萝，再用芙萝来说得萨恩。萨恩是明茨的女儿，是最强的几位骑士中的一员，一定要获得。如果在分队时玛迪尔不在霍姆兹队的话，只要不打倒她们直接过关，在过关以后她们也会自动成为同伴的。这一关里的训练所都是收费的，建议不要学。璞拉姆去4的酒场的话会有情节发生。阿特洛姆访问2的教会能使莉莉加人，她和璞拉姆作用相似，是有跳舞特技的神官。

最后要重点介绍的F处的武器职人，只要对照下表带足了原料，武器职人会拿那些原料合成一些外面买不到而有很有用的武器或者道具出来。而原来超级“便宜”的修理之杖是一定要合成两枝的，原因嘛……请看攻略后半的游戏里技。民家5是赌场，胜负与进去赌的角色运气值相关，神官系的角色普遍运气值高。而H地点有隐藏商店，由于现在不可能持有工会的钥匙，所以暂时还进不去，里面都是最强的マスター系的武器啊！只有等以后来时再买了。

设施

宿屋（想出村子时进这儿），教会（3000G的寄付可解除诅咒），酒场，赌场（赌硬币的正反），草原之战士训练所，城之战士训练所，剑斗士训练所，山之战士训练所，破邪之技训练所，森之战士训练所，边境之战士训练所，海之战士训练所，武器职人，秘密商店

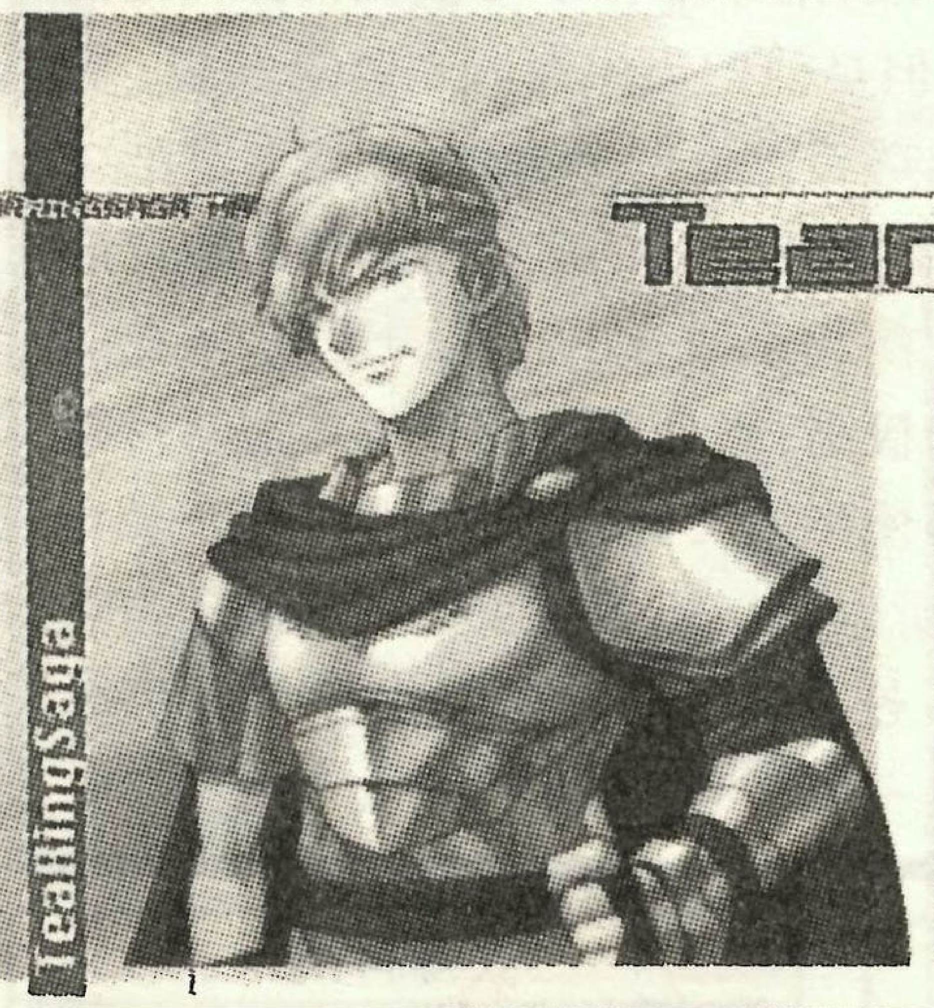
武器职人的武器合成

第1次：エストック＋ぎんの盾＝シールドソード
第2次：魔法の盾＋短剑＝ホーリーソード
第3次：ソードブレイカー＋きんかのふくろ＝シーフソード
第4次：ロングボウ＋エリクサー＝ドラゴンアロー
第5次：いやしの杖＋リペアハンマー＝リペアの杖

道具名称	金额
マスターソード	7000
マスタースピア	6400
マスターアクス	4500
マスターボウ	4800

获得仲间

玛迪尔与芙萝对话芙萝加入
芙萝与萨恩对话萨恩加入
阿特洛姆进入教会后莉莉加入



ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 0
遭遇战MAP

1回目：WLVプラス ＋ かわの盾 → DEFプラス
2回目：てつの盾 ＋ ぎんの剑 → ぎんの盾
3回目：マスターソード ＋ きんかのふくろ → 勇者の证
4回目：いやしのしずく ＋ おまもり → エリクサー
5回目：シーフソード ＋ 桥の键 → ギルドの键

出击数：编成8人
地点：里古里亚砦
地形：城砦
胜利条件：敌人全灭

攻略要点

这个地点发生的遭遇战不可不说，到不是敌人强，而是在这里的建筑物里所发生的事件和武器职人的合成是很有趣的。

首先是训练所里有剑斗士的特技可以学，因此可以让那些在依斯拉沼泽里受地形限制行动不方便的单位（主要指骑兵）学了来练级。另外这儿的武器屋和道具屋都由于人手不足而停业，让你的男性角色进入武器屋，女性角色进入道具屋的话，会发生他们被强制留下来帮忙开店的情节。

重新开业以后的价格是非常便宜的，买价等于卖价，但是由于并没有什么好用的武器和道具可买，所以最好还是不要把自个的角色留下的好，像霍姆兹和卡特莉这两名每关都必须出击的单位访问的话是不会被留下的。

最后要说的就是武器职人给合成的东西里有不少有用的哦，像工会的钥匙和转职用的勇者之证都是一定要人手的，有了工会的钥匙就可以回到布拉德去买マスタ－系的武器了，而在布拉德能合成的シーフソード正是合成工会钥匙的关键材料，两地间不间断的“物资交流”可以使霍姆兹军早早拥有极高的战斗力。



ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 16
暗之洞窟

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
魔兽	オープス	－	★オープス	15（本体）
魔兽	オープス	－	★オープス	∞（无限繁殖）

获得道具

ガトリングボウ、ナイトのあかし、ゆうしゃのあかし、せいじゃのあかし、☆リペアの杖

BOSS

梅梅尔之主，职业为アークオープス，持有ゴッドアハンド、★エリクサー。

出击数：编成10人
地点：梅梅尔的洞窟
地形：边境
胜利条件：打倒敌主将并取得道具

攻略要点

霍姆斯一行回到布拉德，布拉德本来是自由都市，芙萝的叔父莱昂哈特并非此地领主，只是自己的城池陷落，才临时到此。此地地处战略要地，受到来自各方面的威胁。莱昂哈特告知传言在梅梅尔洞窟有宝藏，霍姆斯决定前去一探究竟。众人到达里古里亚砦，尤尼和莉莉发生事件，得到“ちからの杖”。

在进入梅梅尔洞窟之前有两场遭遇战，轻松的取得战斗胜利并拿到宝箱中的道具以后（很次的武器和道具），来到这个又腥又臭的地方。出击时最好以步兵系为主，因为洞窟战和城内战一样，马上的单位都必须下马才能进入的，而下了马之后的骑兵单位数值会狂减，所以还不如干脆只带步兵系出战。霍姆兹本身拥有开锁的特技，其他盗贼系的角色可以不必出战。奥普斯系的那些球形怪速度很高，不过由于他们老是喜欢疯狂分裂，而每分裂一次 HP 都只有原来的一半，所以即使攻速比他们慢，只要命中率高一样可以轻松干掉他们。通往宝箱的路被隐藏在墙壁中，游戏时只需要打开 MINI 地图就能看到隐藏通道所在的位置。用几名较强的剑士在森林周边压制大球怪每回合繁殖出的新球怪，然后让一名剑士为霍姆兹或者尤尼开路，尽快把 1－4 的宝箱里的道具都拿到。最后对大球怪战时，阁下可能会担心它的魔法攻击太强。但只要您的剑士锻炼到转过职了，利用森林的地形效果和同伴的支援，回避率绝对足够高，实在是不放心的话就用霍姆兹初期持有的那柄长弩站在三格的位置射它。由于球怪算飞行系，所以可以轻松搞定，拿到它脚下宝箱里的修理之杖后顺利过关。它在第一次被打倒时会使用复活道具复活一次，用老办法再解决它一次就 OK 了。



MAP 17
草原的勇者



出击数：编成 10 人
地点：赛尔巴草原
地形：平地
胜利条件：琉南制压敌据点

攻略要点

故事转到远征巴尔特的琉南军，欧根计划让琉南消灭在赛尔巴草原的卡内尔军队，而解除攻打巴尔特要塞时的后顾之忧。而莱昂哈特也赶来赛尔巴草原助阵。城门口的卡内尔一开始就会带领一帮亲卫队往右下方逃跑，所以主力部队要以河流中间的断桥为目标移动，派一，两单位应该就可以应付上方民家里的那几个小兵了。B 地点的莱昂哈特军团实力强劲，不会有什么危险。要注意的是尽快拦截逃跑的卡内尔。在第 10 关如果只将明茨收入队中，蕾尼没有一起加入的话，可以让明茨访问她家，蕾尼会加入到队伍中。从第四回合开始，上方会每回合出现大批的马贼。他们的实力很一般，莱昂哈特军可以轻松抵挡他们的攻势，但是他们当中有四个持有钱袋，钱袋是合成勇者之证的原材料，能拿就拿吧。

第 11 回合，山贼博艾姆和巨龙拉奇斯出现在前几个回合出马贼的地点，圣龙的攻击防御极高，不是现在的琉南军能对付得了的。即使将博艾姆打倒，巨龙仍处于暴走的状态，所以最好还是尽快让琉南制压据点过关吧。过关以后玛尔殊在队中的话可以得到☆リーヴェの圣书。

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
卡内尔	デューク	–	マンゴーシュ,はがねのたて,☆サリアの圣书	–
梅里萨尔	司祭	–	メティオール,ヘルファイアー,とおいやしの杖	–
护卫兵	ガードナイト	城之战士	サンダーソード、魔法の盾	1
护卫兵	ガードナイト	城之战士	はがねの剑、てつの盾、SKLプラス	1
护卫兵	アクスナイト	城之战士	はがねの斧、てつの盾、勇者の证	1
护卫兵	スピアナイト	城之战士	ピラム、てつの盾	1
守备兵	スピアライダー	–	はがねの枪	1
守备兵	アーチャー	–	てつの弓	1
守备兵	ソルジャー	–	手枪/てつの枪	2
守备兵	ボウライダー	–	ボウガン/てつの弓	2
守备兵	クインクレイン	–	クインクレイン、てつの盾	1
守备兵	アクスナイト	城之战士	はがねの斧	1
守备兵	アイアンナイト	–	アーマーキラー/はがねの剑	2
马贼	马贼	偷盗,草原之战士	シミター	2
马贼	马贼	偷盗,草原之战士	シミター	2
马贼	马贼	偷盗,草原之战士	シミター、きんかのふくろ	1
博艾姆	头目	–	シミター、いやしの果实	–
拉奇斯	スカイドラゴン	边境之战士	☆ブレスL、☆ブレスS、☆圣龙のウロコ	

获得道具
サンダーソード、せいじゃのあかし

获得仲间
让明茨进入右边的民家可以让她加入。



MAP 18
黑森林



获得道具
ゆうしゃのあかし，正门口的民家由明茨进入的话可获得再移动的书

武器名称	金额
サンダーソード	3450
ジャベリン	3600
ロングボウ	4800
とおいやしの杖	4500

出击数：编成 14 人
地点：巴尔特要塞
地形：森林
胜利条件：琉南制压敌据点或经过 30 回合

BOSS
巴巴罗萨，职业为ジエネラル，特技为天圣之技、大盾之技、见切之技、支援、森之战士，武器为ソルの剑，持有魔法の盾。

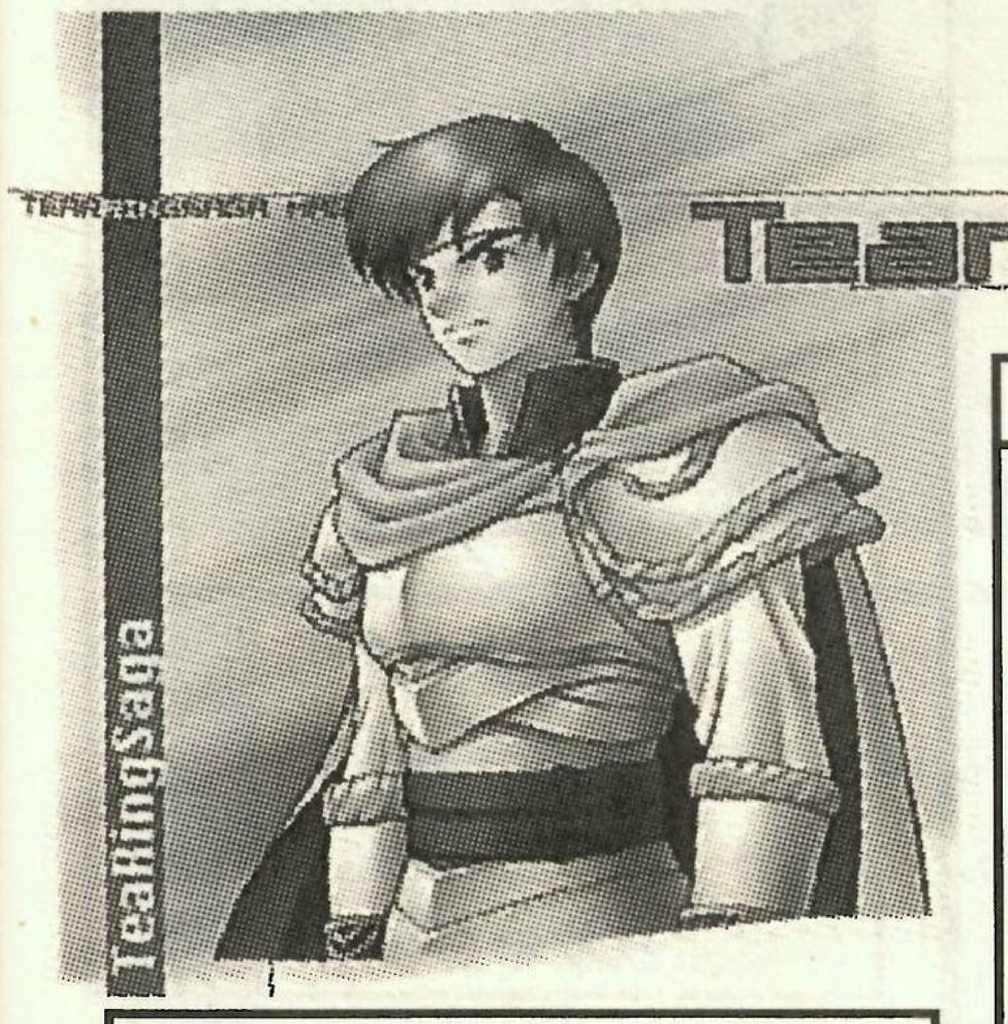
敌单位名称	职业	特技	装备	数量
巴尔特军团	アーマーナイト	–	はがねの大剑/アーマーキラー	2
巴尔特军团	ボウナイト	城之战士	はがねの弓/アーバンレスト	
			铁の弓/ロングボウ、革の盾	4
巴尔特军团	ウッドシューター	–	アーバンレスト/ガトリングボウ	2
巴尔特军团	ストーンヘッジ	–	ストーンヘッジ	2
巴尔特军团	クインクレイン	–	クインクレイン	1
巴尔特军团	アローナイト	–	リピータボウ,药草	1
巴尔特军团	コマンドナイト	–	ソードブレイカー、ピラム、药草	1
巴尔特军团	魔道士	–	ブリザード	1
巴尔特军团	司祭	–	とおいやしの杖	1
马赫巴	祈祷师	召唤	ハーピィの杖	–
祈祷师	祈祷师	召唤	オーガの杖/ゾンビの杖	2
魔兽	ハーピィ	–	★ハーピィロッド	?
魔兽	オーガ	–	てつの斧	?
魔兽	アークオーガ	–	はがねの斧	?
魔兽	ゾンビ	–	★デビルハンド	?
魔兽	グレイスマミー	–	★デビルハンド	?

攻略要点

取得了草原之战的胜利后，莱昂哈特加入尤特那同盟，琉南等人进军巴尔特要塞。路上发生了凯特被蛇咬伤腿部的事件，吉库为她吸毒疗伤，两人的关系更加亲密了。

这一关是开局以来最难的一关，城门后有多台投石器和盘弩，防御力弱的单位不要轻易向前冲，飞行单位也别正面突击，应该让飞兵先去消灭各个角落里的召唤师。门口摆着密集阵形的敌军就交给纳隆和吉库吧，如果罗杰加入后的成长还行的话也可以帮到不小的忙（防御力和速度最好能加高点）。如果纳隆和吉库的战斗力不到350的话，最好能配上盾牌。最后的巴巴罗萨将军是个很头疼的人物，有LV36，各项数据都几乎已经到达顶峰。手持的索尔の剑命中高，重量轻，威力强，配合城楼的地形效果，谁打他命中率都不是很高。安全的打法是让纳隆和吉库装备投枪系的武器站在两格的距离打倒他，直接攻击的话会让你了解到后悔这个词的含义的。

当然也可以不招惹他，静等第30回合敌军撤退。带有工会的钥匙可以进入隐藏商店。打倒巴巴罗萨以后，他为了掩护最后撤退的士兵，点燃炸药将巴尔特要塞引爆。



TearRingSaga MAG

MAP 19

重逢

出击数：编成14人

地点：撒利亚村

地形：森林

胜利条件：琉南制压敌据点

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
祈祷师	祈祷师	召唤	ガーゴイルの杖/スケルトンの杖/オーガの杖	3
暗黑兵	ダークソルジャー	–	デビルスピア	8
暗黑神官	暗黑魔道士	–	イビルワーム,药草	4
魔兽	ガーゴイル	–	★デビルクロー	2
魔兽	スケルトン	–	シミター	2
魔兽	オーガ	–	铁の斧	2
魔兽	グレイスマミー	–	★デビルハンド	4
魔兽	ガーゴイル	–	★デビルクロー	?
魔兽	オーガ	–	铁の斧	?
魔兽	アークオーガ	–	钢の斧	?
魔兽	スケルトン	–	シミター	?
魔兽	メイルスケルトン	–	シミター	?

BOSS

琉南与罗珐尔对话获得☆マインスター，萨莎与罗珐尔对话运气+3。

道具名称	金额
いやしのかじつ	2100
かわのたて	2000
まほうのたて	8000
おまもり	5000

武器名称	金额
てつの	1000
ほそみのやり	500
ポールアクス	2200
てつの弓	1200
ぎんの弓	2800
ファイアー	2400

攻略要点

这个时候，古颜卡欧斯突然出现在萨利亚村。因为得知四大巫女都在赛尔巴草原一带出现，古颜卡欧斯为了达成他的野望，向四大巫女伸出了魔手。

当琉南军赶往赛利亚的时候，这儿已经被加泽尔的魔物、祈祷师和黑暗兵占领了，而在村子上方还有一个人，那就是威尔特的罗珐尔王。开场时上方民家会出现NPC的罗珐尔王，以他的强度加上民家的回复效果对付那的敌军应该游刃有余。到是正面的魔法师群有点小讲究，他们持有的イビルワーム的射程是1－3，装备弓箭和投枪的单位也不能反击。而且敌主将库努多的魔法是范围攻击，在2的倍数回合可以使用，射程更是长达5格，所以为了避免伤亡还是尽快组织力量在他不能攻击的那个回合打倒他。不放心的话就给强攻的角色装备上魔法盾（まほうのたて）。角落里的召唤师也很讨厌，可以安排飞行单位游击作战。上方的罗珐尔虽然不弱，但是能尽快给予他支援也是必要的。让琉南与他对话可以得到大陆四把传说之剑之一的☆マインスター，萨沙与他对话可以提升三点运气，不论哪个与他对话都能使他加入为同伴。

罗珐尔加入时等级高，能力也还行，职业很优秀（可以使用剑枪斧弓四系统的武器），而且在LV32时还可以修得突击特技，所以一定要立刻给他使用再移动的书和提高等级上限的道具，使他尽快成为军队的主力。

BOSS

库努多，职业为暗黑司祭，武器为バウクラッシュ、とおいやしの杖。

获得道具

ガトリングボウ
とおいやしの杖
ぎんの斧



MAP 0
进入20关以前的遭遇战

出击数:编成7人
地点:艾里亚尔山
地形:洞窟
胜利条件:敌全灭

攻略要点

一共四次的遭遇战里，敌人基本上全都是乱数随机的，但是可以获得武器等级上升的道具，还有エストック、きんかのふくろ、草药、サンダー。

有能力的话一定要把神官手上的地震魔法偷过来，这种全员攻击魔法很有用。此外，遭遇战也是提高等级的好机会，好好把握吧!



MAP 20
边境的战役

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
魔兽	アークオープス	–	ゴッドアハンド、★エリクサー	1
魔兽	ドラゴンゾンビ	–	☆ブレスL	2
魔兽	アークオーガ	–	铁の斧	2
魔兽	ガーゴイル	–	★デビルクロー	6
魔兽	オープス	–	★オープス	3
魔兽	ガーゴイル	–	★デビルクロー	3
魔兽	オープス(召唤)	–	★オープス	∞

出击数:编成14人
地点:雷达谷
地形:边境
胜利条件:霍姆兹制压敌据点

攻略要点

战后，琉南向战败后一直隐居在萨利亚村的罗珐尔王讲述了这段时间的形势。而另一方面的霍姆兹为了帮助阿特洛姆，前往雷达之谷。雷达之谷五十年前，曾经是雷达古国的国都，可是现在，已经荒废得不成样子了。来到旧王都附近时，遇见了盘踞于此的大批魔兽。下方沼泽的大球怪脚下的宝箱里装的是珍贵的记录之杖，一定要拿到手。但是宝箱在沼泽深处，盗贼的HP要不是很高的话还是让霍姆兹配合剑士前去拿比较稳妥。上方的几个山洞里每回合在第5–15回合里每回合都会出现蝙蝠兵的增援，蝙蝠的速度很快，一般拿重武器的单位难以攻击它们两次，而它们发动必杀攻击的概率也不低，所以在对付它们时最好能小心一点。据点附近有两头僵尸龙守在那。它们的能力虽然不是很强，但是攻击属性是防御力无视，而且是范围攻击，所以有可能会对我方部队构成小小的威胁，最好是用黑骑士萨恩这样的强力骑士突击。当然如果阁下没有让霍姆兹去下方取宝箱的话，也完全可以用霍姆兹轻易打倒属于飞行系的僵尸龙。

获得道具

☆记忆の杖
之前的4回遭遇战可以获得的道具
WLVプラス
エストック
きんかのふくろ
草药
サンダー



MAP 21
魔龙库拉尼翁

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
魔兽	スケルトン	–	シミター	2
魔兽	オーガ	–	铁の斧	1
魔兽	アークオーガ	–	铁の斧	1
魔兽	ガーゴイル	–	★デビルクロー	1
暗黑神官	祈祷师	召唤	オーガの杖/ゴーレムの杖、ガーゴイルの杖	3
暗一神官	暗黑魔道士	–	イビルワーム,草药	8
暗黑兵	ダークソルジャー	–	デビルスピア	4
暗黑兵	ダークライダー	边境之战士	デビルスピア	8
暗黑魔女	魔女	ワープ	ジャヌーラ	2

出击数:编成8人
地点:雷达的古城
地形:城市废墟
胜利条件:敌人全灭+取得全部道具

获得道具

☆ダクリュオン、☆ドルハーケン

BOSS

库拉尼翁，特技为边境之战士，攻击方式为☆ブレスS，☆ブレスL，持有☆圣龙のウロコ。

对话

霍姆兹→理查德，萨姆森→卡迪娜(获得マスターアクス)，萨姆森→德姆金，爱莉莎→艾弗里德(获得☆シルヴィーヌ)，萨恩→西尔瓦、芙萝→维努，玛迪尔→维努　发生情节

注意:全部对话都结束以后再拿宝箱中的宝物过关

攻略要点

就当霍姆兹等人要进入雷达古城的时候，魔龙库拉尼翁出现在了众人眼前。库拉尼翁本是雷达的守护圣龙，但在雷达与萨利亚的战争里失控，已经变成在一只只知道杀戮和破坏的魔兽。

这一关要发生的事件很多，一定要将萨姆森，爱莉莎，玛迪尔，萨恩和芙萝带出场，还剩下一个名额一定要是队伍里最强的角色。魔龙库拉尼翁的战斗力是1500以上，以现在的实力是绝对不可能打倒它的，最安全的办法是让卡特莉变身成火龙与它周旋，其他角色尽量躲得远远的，要不就用能顶住它一次打击的强力角色（HP超过42）把它给围起来，神官注意补血。不过这也太麻烦了。宝箱可以先不急着去拿，原因后述。

顶住了5个回合，古颜卡欧斯出现把魔龙领回巢穴继续休息，留下一帮暗黑兵和魔导士想消灭霍姆兹的“盗贼团”。但是以他们的实力……实在不是对手。

紧接着的第6回合里理查德王子带领的尤特那同盟军出现并帮助霍姆兹“摧枯拉朽”。由于他们都是些几乎练到满等级的强力角色，手持的武器也都是些外面买不着的特殊武器，所以光靠他们都能以压倒性的优势干掉古颜卡欧斯的这群帮凶。因此我们要想顺利完成所有的对话就必须跟紧他们行军的脚步，前面告诉大家不要把宝箱开了就是因为这一关还没拿到宝箱里的宝物的话，即使地图上的敌人全灭了也不会过关的，这样就有充足的时间和尤特那同盟的各角色对话。

萨姆森和卡迪娜对话后可得到マスターアクス，爱莉莎和艾弗里德对话可得到☆シルヴィーヌ。这两个对话一定要完成。其他的对话也不是说不重要，观察人物的状态栏可以看到该角色要对话的对象。完成对话以后拿宝物过关。



MAP 22
老将扎卡利亚

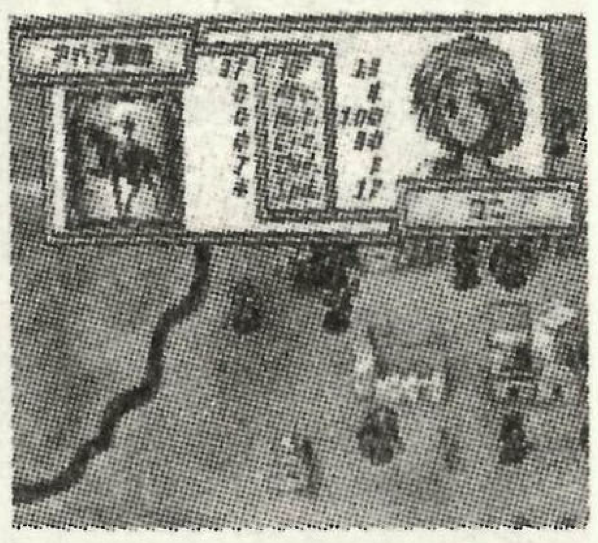
敌单位名称	职业	特技	装备	数量
亚哈卜军团	ホースメン	草原之战士	铁の弓/リピータボウ	6
亚哈卜军团	アーマーナイト	–	钢の剑/アーマーキラー	6
亚哈卜军团	ソルジャー	–	钢の枪	5
亚哈卜军团	アーチャー	–	铁の弓/リピータボウ	2
亚哈卜军团	司祭	–	とおいやししの杖	1

出击数：编成12人加莱昂哈特
地点：布拉德
地形：草原
胜利条件：打败扎卡利亚

攻略要点

霍姆兹军在雷达古城找到了不少宝物，可是却没有找到救活阿特洛姆的姐姐所必须的女神之泪。根据古代神话的提示，众人准备去伊尔岛的摩思之塔。而在萨利亚，受阿哈佛的指派，老将军萨卡利亚率军占领布拉德，正好堵在了霍姆兹军的前方。接着，阿哈佛以钱财相诱，劝说在萨利亚养病的炎之魔道士利修艾尔为自己效力，却遭到了断然拒绝。

收费的训练所，当然是不去光顾算了。敌人的数量是挺多，不过战斗力都很一般，可以轻松干掉他们。莱昂哈特的实力也足以守住布拉德的城门，所以有足够的时间四处转转，秘密商店里的マスタ－系武器很不错，有足够的金钱的话不妨大批量的购人。最后的对BOSS战，敌人是实力强劲的老将扎卡利亚。好在他是重装骑士，用破甲系的武器攻击就没有问题了。要是剑士们的实力不够，容易被他砍中的话不妨先用魔法和弓箭削弱他的HP。



武器职人的武器合成

第1次：エストック＋ぎんの盾＝シールドソード
第2次：魔法の盾＋短剑＝ホーリーソード
第3次：ソードブレイカー＋きんかのふくろ＝シーフソード
第4次：ロングボウ＋エリクサー＝ドラゴンアロー
第5次：いやしの杖＋リペアハンマー＝リペアの杖

设施一览

宿屋（想出村子时进这儿），教会（3000G的寄付可解除诅咒），酒场，赌场（赌硬币的正反），草原之战士训练所，城之战士训练所，剑斗士训练所，山之战士训练所，破邪之技训练所，森之战士训练所，边境之战士训练所，海之战士训练所，武器职人，秘密商店。



秘密商店

物品名称	金额
マスターソード	7000
マスタースピア	6400
マスターアクス	4500
マスターボウ	4800

武器名称	金额
シミター	660
シャムシャール	2800
キルブレード	2880
ピラム	1500
シザーアクス	2000
リピーターボウ	1600
ライトニング3000	2400

BOSS

扎卡利亚，职业为ジェネラル，特技为大盾之技、城之战士，武器为银の剑，持有いやしのしずく。



MAP 23
少女的眼泪

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
利修艾尔	魔道士	疾风之技,地圣之技	☆サンフレイム,メティオール	–
亚哈卜军团	アーマーナイト	–	钢の剑/アーマーキラー、铁の盾	4
亚哈卜军团	アクスナイト	城之战士	ポールアクス/钢の斧、铁の盾	2
亚哈卜军团	アーチャー	–	リピータボウ	1
亚哈卜军团	ボウナイト	城之战士	アーバンレスト	1
亚哈卜军团	ペガサスライダー	–	ピラム	3
亚哈卜军团	ペガサスライダー	–	ピラム	3
亚哈卜军团	ペガサスライダー	–	ランス	4
亚哈卜军团	ホースメン	草原之战士	钢の弓	4

出击数:编成 12 人
地点:萨利亚古城
地形:山地
胜利条件:打败敌主将亚哈卜

BOSS

亚哈卜,职业为デューク,武器为 マスターソード。

获得道具

只存在打倒敌人的场合获得的道具

获得仲间

巴托与利修艾尔对话利修艾尔加入

攻略要点

卡特莉见到受了重伤的老将军，慈爱之心又使她将这位征战了多年的老人救起。而萨卡利亚说什么卡特莉是萨利亚王国的公主,胸前的一点痣——尤特那的圣痕就是证据。原来当年萨利亚内乱、亚哈卜篡权，就是萨卡利亚将她抱到了森林之中活了下来的。而其实她的父母还活着，被幽禁在萨利亚古城的地牢内。于是在卡特莉的要求之下,下一战的目标定为萨利亚。而在萨利亚,阿哈佛抓住了偷取他家中财宝变卖，为利修艾尔治病的巴托,要挟利修艾尔为其效力。

这一关有大量的飞行单位出现，而且山地难行，建议多准备几个弓兵出战。城楼里第 1 – 3 回合里,每回合都出现 3 个飞马骑士的增援。这些人移动力强,注意保护防御力较弱的神官。第二回合右下角出现 4 个飞马骑士，可以派己方的飞行单位前去迎击。从第四回合开始左上角会在出现 3 个骑射手,可以派莱昂哈特或者霍姆兹装备弓箭等在那干掉他们。第 6 回合会有事件发生,巴托在右上角出现，并马上成为同伴。第 7 回合右下角再次出现飞马骑士，派部队利用森林的地形与他们交战。巴托来城门前说得利修艾尔有两条路可走，往下的路虽然远点但是安全，因为敌人应该已经被干掉了。走上面的近路的话要小心在第 8 回合于左上角出现的 4 个骑射手。巴托和大部队合流以后先不要乱闯,因为利修艾尔手上的陨石魔法可以打 5 格。所以我们应该让巴托在离利修艾尔 6 格的位置待机，然后在下一个回合去说得利修艾尔。利修艾尔初期实力就很不俗,可以派他马上返身去打倒敌主将亚哈卜。

过关后前往封印之桥，让希健战死的话回到萨利亚村，魔女歇拉会救活希健并加入到队伍中。不进行这个事件的话歇拉也会在第 31 关加入。到达萨利亚村后与琉南军进行第二次合流，吉库也将暴露他的真实目的，并随他姐姐回到暗之国。第二次分队,这一次没有太多要注意的了，一定要留在琉南军里的应该是鲁卡和拉凯尔，当然是在阁下先前四选一的时候选择了鲁卡（其实如果是《纹章》系列的铁杆 FANS,一定会选他,因为以前 FC 版的《火炎之纹章外传》里从一开始就跟随主角亚尔姆的战士名字也是鲁卡啊。反正在日本是有很多这种所谓的铁杆其实是变态的贩嘶的；我选的是纳隆）。之所以要把他们两留下是有……鲁卡死在姐姐拉凯尔的眼前这样一个巨悲惨的情节发生,大家都知道拉凯尔被称为弓之女神,后来隐居起来发誓不杀人，在战斗里利用她将敌方角色的 HP 削减到 1然后要抢经验值升级的角色跟进杀人是很基本的培养角色的方法。而在这个情节发生以后,拉凯尔因弟弟的死而重新回复到杀戮的弓之女神,以后她不论敌人是魔兽还是人类都再不容情,不会再像以前那样留活口。另外就是要把库莱斯和阿吉斯叫回琉南军,以前完成了蕾迪娜的剧情的话,可以在第 25 关使蕾迪娜加入,并且在第 26 关时还可以将库莱斯的妹妹莉娜收到队里。莉娜初登场的时候就拥有素质特技,所以提升等级很快,另外成长率也不错,是应当收到队伍中的角色。炎之贤者的继承人利修艾尔和梅里艾尔兄妹也要留下，会在以后的情节里获得オ－ラレインこの这个强力魔法。在霍姆兹军方面,茱莉亚和加罗同在的场合两人会发生事件,追加支援效果。并且茱莉亚还能在第 30 关修得连续五回攻击的龙圣之技。璞拉姆和草原的勇者莱昂哈特也有事件发生,至少留下一个飞行系的单位。其他的就依大家的个人爱好来编排吧。



MAP 24
里贝的大河

武器名称	金额
はがねの剑	660
シャムシャール	2800
キルブレード	2880
ピラム	1500
シザーアクス	2000
リピーターボウ	1600
ライトニング	3000

道具名称	金额
いやしのかじつ	2100
リペアハンマー	8000
てつのたて	4000
とびらのカギ	500

出击数:编成 14 人
地点:泽姆赛利亚
地形:海川
胜利条件:琉南制压敌据点

攻略要点

霍姆兹与卡托莉来到了萨利亚地下监牢，卡特莉与父母团聚。之后霍姆兹一行护送卡特莉的父亲通过封印之桥，来到了萨利亚村探望其妹。而黑骑士吉库在这里碰见了他的姐姐，原来吉库自加入琉南军起，一直是在执行一项使命——监视水之巫女恩迪，而他的姐姐此次前来，是让吉库跟她一起回去的。吉库顺从地听从了姐姐的命令。被蒙在鼓里的凯特固执地认为吉库一定是被加泽尔教的人抓走了，请求琉南一定要救他。而里谢艾尔则和妹妹玛丽艾尔以及恩蒂、玛蒂尔相会了，里谢艾尔在一次追赶伊斯特丽亚士兵的时候不甚跌落河中，摔断了右脚，并且失忆了，直到最近才恢复记忆。霍姆兹和琉南两个好朋友因为好久不见，聚众狂饮了一番，按下不表。

这一关的战斗比较无趣，因为没有太多的机会锻炼新加入的同伴，想安全过关的话只能依靠强力骑士的突击。河对面沿河岸布置有 8 台投石车，飞行单位的突击是肯定行不通的。在与河川中洲的敌方单位纠缠时也要充分考虑到支援的问题，因为那里已经是在投石车的射程范围以内了。不过像纳隆这样的强力角色即使没有支援也是可以放心使用的，到是其他几个人一定要“紧密团结”，尽量避开投石车的攻击范围。拥有再移动特技的骑兵部队在攻击完以后要找空隙从桥上通过，把投石车尽早的解决掉。第 5 回合会有事件发生，多尔姆和带有桥的钥匙的枪兵一同出现，抢到钥匙后可以去把桥给放下来。第 7 回合会有携带着钱袋的盗贼出现，不干掉他们的话他们会破坏城中的民家的。在第 10－14 回合，敌据点附近会有增援的骑兵队出现，要练级就找他们吧。总之这一关不可盲目冒进，只有发挥团队优势和骑兵的高机动力，才能安全过关。

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
多尔姆军团	ガードナイト	城之战士	ソードブレイカー/铁の剑,铁の盾	2
多尔姆军团	魔道士	–	ライトニング/ヘルファイアー	2
多尔姆军团	ウッドシューター	–	アーバンレスト/ガトリングボウ	2
多尔姆军团	司祭	–	とおいやしの杖	2
多尔姆军团	アクスナイト	城之战士	ハチェット/ポールアクス、铁の盾	2
多尔姆军团	ボウナイト	城之战士	钢の弓/リピータボウ/スピニングボウ	3
多尔姆军团	アーマーナイト	–	钢の大,铁の盾	1
多尔姆军团	ようへい	–	キルブレード,皮の盾	1
多尔姆军团	ボウライダー	–	钢の弓,皮の盾	2
多尔姆军团	ストーンヘッジ	–	ストーンヘッジ	10
多尔姆军团	ソルジャー	–	钢の枪、桥のカギ	
盗贼	盗贼	偷盗,开锁	短剑,きんかのふくろ	
多尔姆军团	ボウライダー	–	铁の弓	2

获得道具
おまもり
まほうのたて
ナイトのあかし

获得道具

多尔姆，职业为デューク，武器为 エストック，持有魔法の盾。



MAP 25

沙漠之岚

出击数：编成 14 人

地点：哈尔发砦

地形：要塞，沙漠

胜利条件：琉南制压敌据点

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
哈尔发军团	ボウナイト	城之战士	アーバンレスト/钢の弓,铁の盾	8
哈尔发军团	魔道士	–	ブリザード	6
哈尔发军团	司祭	–	とおいやしの杖	2
哈尔发军团	アーマーナイト	–	钢の大剑,铁の盾	3
哈尔发军团	クレインクレイン	–	クレインクレイン	1
安德雷	ドラゴンナイト	–	ジャベリン、いやしの果实,钢の盾	–
毕利普	ドラゴンナイト	–	ジャベリン、いやしの果实,钢の盾	–
托马斯	ドラゴンナイト	–	ジャベリン、いやしの果实,钢の盾	–
玛寇	ドラゴンナイト	–	ジャベリン、いやしの果实,钢の盾	–

获得道具

盗贼待机能发现的道具

A:LUK プラス(7,6)
B:再移动的书(9,8)
C:スーパープルフ(11,0)
D:MAG プラス(12,6)
E:SKL プラス(13,2)
F:MHP プラス(14,11)
G:AGI プラス(16,7)
H:POW プラス(17,4)
I:DEF プラス(22,0)
J:やましい心(22,11)、(超级重要,修得强盗特技)

注：以上括号内坐标代表自左下起的横纵数值。

获得道具

琉南与纳尔萨斯对话，纳尔萨斯加入。

如果满足了前几项蕾迪娜加入的条件，让库莱斯出战并由他来打倒玛寇的话，再进入民家可以使蕾迪娜加入，但是在正常场合应该加入的里贝卡将不加入。





秘密商店	
物品名称	金额
とういやしの杖	4500
ゾンビの杖	3600
オーガの杖	4200
ハーピィの杖	4800

BOSS

索博，职业为ジェネラル，武器为银の剑。

西蒙，职业为ドラゴンナイト，武器为ジャベリン，持有いやしの果实、钢の盾。

攻略要点

这一关有两个据点，制压不同的据点，下一关会有很大的变化，所以大家在消灭了所有敌人以后请先参考一下后面第 26 关的两个分支的介绍，再做选择。

标有星号的地方是纳尔萨斯所在的位置，琉南与他对话以后就可以操纵他行动了。地图上的 A－J 都是纳尔萨斯可以发现到宝物的地点，因为都是与能力值相关的道具所以是很重要的，一定要参考地图上的位置把他们都找到，尤其是 J 处的やましい心是能学习到强盗特技的超重要道具，给你队伍中的最强剑士或者纳隆学吧。1 处的秘密商店里都是召唤用的魔法杖，可以不去。访问民家 3 能使召唤师里贝卡成为同伴，神官系的角色当然是多多益善了。派飞行单位尽快将她加为同伴，否则下方的龙骑士团会在第 5 回合开始行动，他们的实力不一般，没有做好充分的准备不要接触为好，所以要避免他们主动出击。
上方的敌人不算强，配上铁盾的利修艾尔就可以解决他们，也正好给利修艾尔一个练级的机会。打败了上方的敌人以后将大部队都拉到下面去摆好阵势，主要是要发挥他们的支援效果。再让队伍里最强单位(纳隆)装备上标枪去引那帮龙骑士过来，只要能顶住第一个回合，马上群殴把带队的西蒙给干掉就好打多了。因为他给予部下的支援包括 35% 的命中回避和 20% 的必杀率，不先打倒他必将有所伤亡。

取得全部道具并打倒敌人后就可以选择过关了，制压下面的据点会进入 26－1 关，制压上面的据点进入 26－2 关，具体怎选择请先看 26－1 和 26－2 的攻略。

注意：制压下方的据点的话进入 MAP26－1，制压上面的据点的话进入 MAP26－2。



MAP 26－1
黑公子

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
伦歇恩兵团	けんし	–	シーフソード、いやしの果实	7
伦歇恩兵团	暗黑魔道士	–	イビルワーム	1
伦歇恩兵团	盗贼	强盗,开锁	シミター	1
伦歇恩兵团	ダークソルジャー	–	デビルスピア、皮の盾	4
伦歇恩兵团	ダークソルジャー	–	デビルスピア、皮の盾	4
伦歇恩兵团	ボウナイト	城之战士	ガトリングボウ,皮の盾	1
伦歇恩兵团	弓战士	–	アーバンレスト	2
伦歇恩兵团	魔道士	–	トーネード	1
伦歇恩兵团	司祭	–	とおいやしの杖	1
伦歇恩兵团	盗贼	偷盗,变身 强盗,开锁	シャムシール、きんかのふくろ 7とおいやししの杖	1

出击数：编成 14 人
地点：拉泽利亚
地形：城内
胜利条件：琉南制压王座

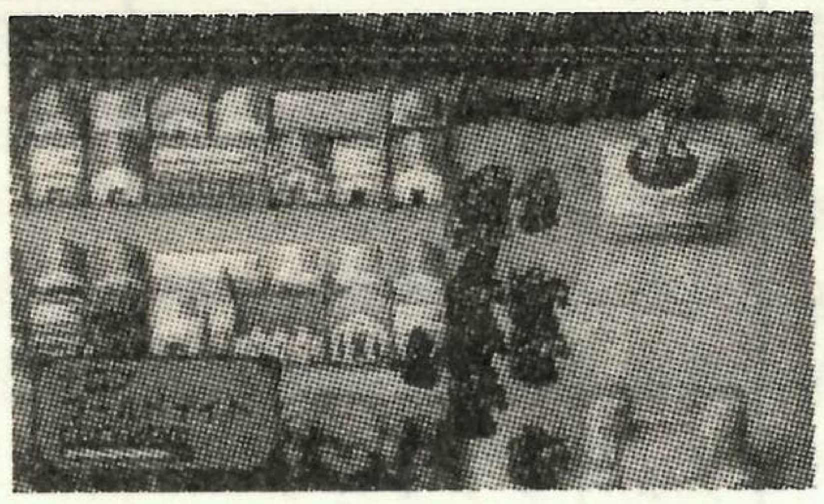
BOSS

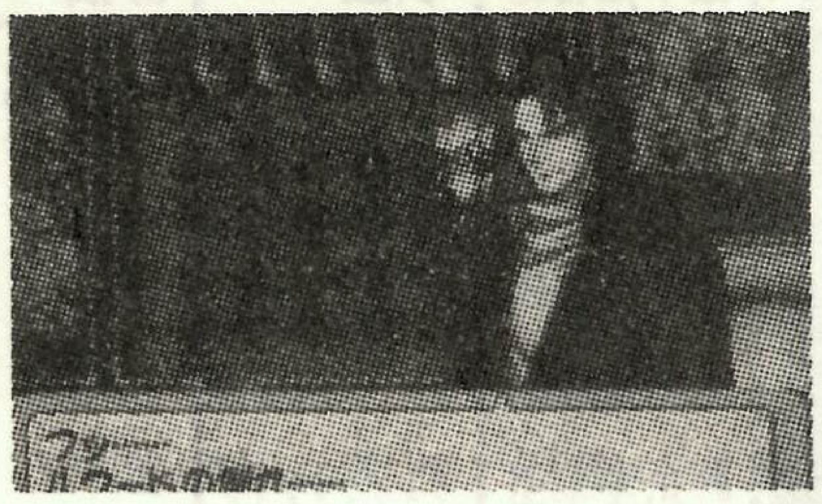
伦歇恩，职业为プリンス，武器为☆ルクード（由茉莉亚或者维加打倒他可获得）。

柯尔科达，职业为ソードマスタ，特技为龙圣之技，天圣之技，武器为マスターソード。

对话

琉南，维加或茉莉亚都和伦歇恩有战斗对话





获得道具

ナイトのあかし
スーパープルフ
MOV プラス

获得仲间

打开牢门后莉娜加入。

莉娜与暗黑兵士（阿吉斯）对话，阿吉斯加入。

攻略要点

琉南军攻破巴尔希亚，即将抵达祖国的首都拉泽利亚。此时阿吉斯想起了在拉泽利亚的未婚妻莉娜，只身前往营救。可是却被足智多谋的伦歇恩抓住，强令穿上暗黑士兵的制服与琉南军作战，否则就杀掉莉娜。

上一关制压了沙漠据点就会进入这一关，这一关里有很多宝箱，所以一定要带纳尔萨斯出战。避开中间的大房子前进，那有很多弓箭手和远程魔法狙击琉南军。注意暗黑兵里有被要挟的阿吉斯，不要误伤了他，可以通过数值判断出来(自个锻炼出来的角色肯定比电脑的杂兵要强)。用盗贼之剑把他的武器偷过来他就不会主动攻击了。要是没准备盗贼之剑的话可以用弓兵把阿吉斯引到入口附近的宝箱处，再回头把出口堵上，只要堵路的那个弓兵回避率还行就不会有危险。牢门里的莉娜是阿吉斯的妹妹，用纳尔萨斯开锁救她出来再用她可以说得阿吉斯。进入中厅，会有 7 个盗贼出现，他们全部都带着钱袋，一定要都抢下来，但是同时也要小心别被他们把手中的物品给偷了。第 2－5 回合地图左侧会不停出现暗黑兵的增援，可以派己方的弓兵和魔法师站在墙边等着他们路过，过路者死。另外还要注意持有盗贼之剑的剑士，被他打中的话，手上的武器和道具会被偷走。柯尔科达的战斗力不容小视，打倒他可获得マスタ－ソ－ド。最后的对 BOSS 战很简单，因为伦歇恩的战术虽然很诡异，但是要他作为战士战斗却力有不逮。必须用茉莉亚或者维加打倒他，才能获得他手中的那支 4 把传说之剑里还没有获得的那把☆ルクード，茉莉亚留在霍姆兹那边学习龙圣之技去了，就用维加吧。过关后，琉南转职为ロ－ド。莉娜拥有素质的特技，成长率较高，转职后成为较强的圣骑士，能力强于罗杰，艾丝提尔，阿吉斯和库莱斯等。过关后琉南自动转职，在此之前一定要尽量多的提高一下琉南的等级。



ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 26－2
幽灵作战

敌单位名称	职业	特技	装备	数量
伦歇恩兵团	スピアライダー	–	ランス	1
伦歇恩兵团	ボウライダー	–	ボウガン	1
伦歇恩兵团	ダークライダー	边境之战士	デビルスピア	1
伦歇恩兵团	马贼	草原之战士	シミター	1
伦歇恩兵团	アイアンナイト	–	铁の大剑	1
伦歇恩兵团	ホースメン	草原之战士	钢の弓	1
盗贼团	盗贼	强盗,开锁	シミター	6
伦歇恩兵团	ホースメン	草原之战士	钢の弓	4

出击数:编成 14 人
地点:拉泽利亚
地形:城砦
胜利条件:琉南制压敌据点

获得道具

ロングボウ，かわのたて，リペアハンマー，やくそう，きんかのふくろ，ゆうしゃのあかし，かわのたて，きんかのふくろ，はがねの弓，おまもり，マスタースピア

对话

莉娜加入后（使用阿吉斯收她的场合），与库莱斯对话提升支援效果。

琉南、维加或茱莉亚都和伦歇恩有战斗对话。

秘密商店

物品名称	金额
シールドソード	6600
アーバンレスト	4400
ガトリングボウ	3600
ゴットアハンド	6000

武器名称	金额
はがねの剑	1500
レイピア	2500
キルブレード	2880
マンゴーシュ	2520
ピラム	1500
ニードルスピア	3200
スピニングボウ	2300
いやしの杖	2200

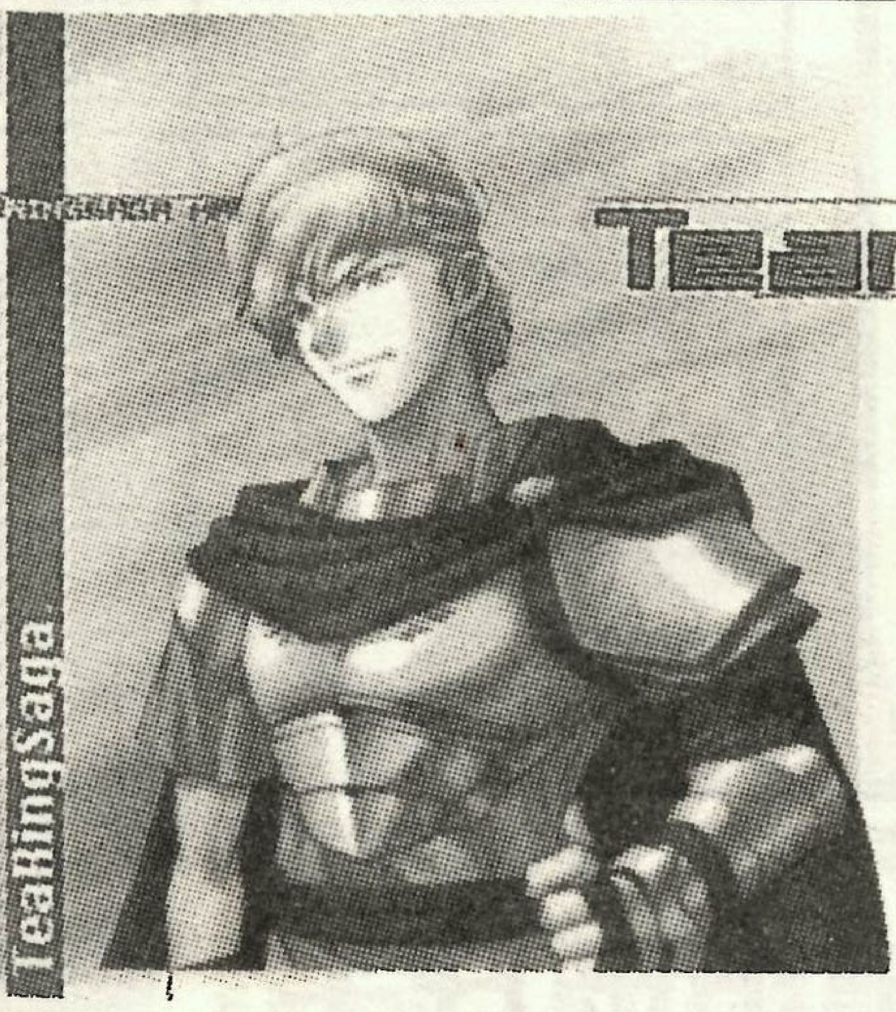
BOSS

伦歇恩，职业为プリンス,武器为☆ルクード。

道具名称	金额
いやしのかじつ	2100
リペアハンマー	8000
かわのたて	2000
てつのたて	4000

攻略要点

上一关制压了上方的据点的话，会进入这一关。这一关的地图的中央和上下两边都有茂密的树林，树林里埋伏着大量敌方弓兵和魔法师。他们会沿路拦击我过路单位，但我军却不能还击他们，真是卑鄙，这就是伦歇恩所谓的幽灵作战了。城门两侧每回合都出现敌人增援，这一关只能用等级较高的角色攻略，飞行单位和能力一般的角色一不小心就会被埋伏在树林里的敌人单位干掉的。飞行单位一定不要出击，防御力和移动力低的不要乱动，几个强力骑士去收集民家中可以获得的道具，掩护阿吉斯和库莱斯去民家说得莉娜。第 2－3 回合城门两侧出现骑兵队的增援，而第 4 回合出现的盗贼团则以破坏民家为目标，一定要早速派遣纳隆，罗珐尔这样的强力骑士拦截他们。第 6－7 回合那儿再次出现骑兵队，将他们都消灭光以后，让茱莉亚或者维加打倒 BOSS 伦歇恩可以抢到他持有的传说之剑☆ルクード。过关后，琉南转职为ロード。



ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 27
海狮子

获得道具

スーパープルフ
とおいやしの杖
钢の盾
アーバンレスト

BOSS

俾斯麦，职业为サージェント，武器为ジャベリン、キルブレード，特技为城之战士。

敌单位数量	其他重装兵,枪兵,弓兵共 15 人。

出击数:编成 10 人
地点:塞内海东
地形:海川
胜利条件:敌全灭＋取得全部道具

攻略要点

拉泽利亚的市民都前来欢迎琉南公子归国，琉南穿上了作为拉泽利亚太守证明的圣铠（转职），站在了城堡的天台之上，拉泽利亚民众高声欢呼。而之后轮到霍姆兹军行动，霍姆兹等人来到萨利亚古城，卡特莉因为要与父母团聚，挥泪与霍姆兹告别，并将腕轮交给霍姆兹，以期不久后在此相会。从此卡特莉接着，霍姆兹来到布拉德，参加了当地居民为他们开的庆祝会，席间众人豪饮。倒霉的人口贩子看上了莉莉，以莉莉可以成为大明星为幌子，将莉莉拐骗，结果挨了阿特洛姆的一顿臭揍。玛鲁王宫，霍姆兹拜访了卡特莉的养父洛司祭，将卡特莉的近况转告，洛司祭感慨良多，之后说想和霍姆兹一起去旅行。一边前进，洛司祭一边向霍姆兹讲述了里贝利亚大陆的过去。霍姆兹的船开到塞内海的东海岸地区时，碰巧遇上了帝国往卡南输送物资的运输船。

不能相信竟然碰上这么弱的一群敌人。也难怪，他们只是运输队嘛。虽然敌人不强，但是由于弓兵很多所以飞行单位不能到处乱跑，没有什么要特别注意的地方，杀光敌人，拿到全部宝箱里的道具顺利过关。



MAP 28
格拉那达海战

获得道具

只存在打倒敌人后获得的道具

敌单位数量

其他重装兵，巨弩，各种步兵和魔法单位共 15 人，增援的飞龙骑士 6 人。

BOSS

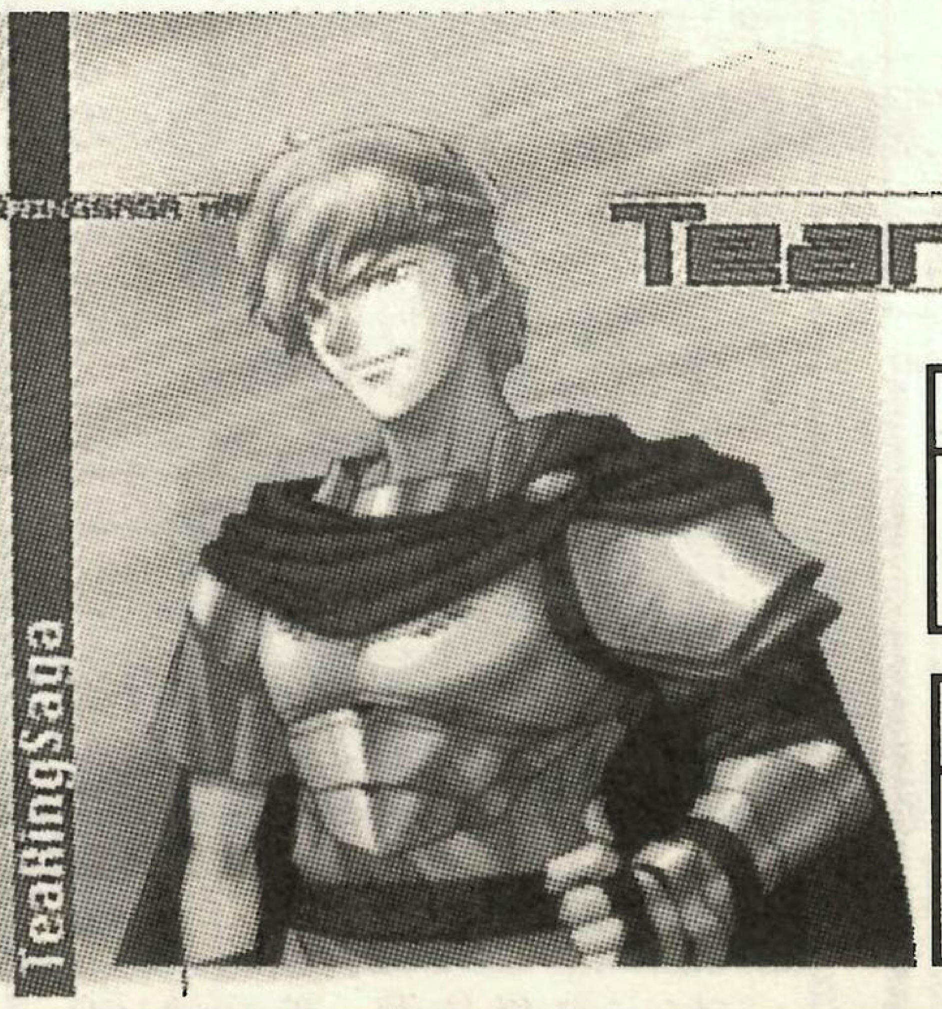
普拉耶巴，职业为ジェネラル，武器为マスターソード，持有铁の盾、いやしのしずく。

出击数：编成 12 人
地点：格拉那达海
地形：海川
胜利条件：打倒敌主将

攻略要点

运输船被劫的消息传到了留守格拉那达的希昂将军那，他下令手下精锐的普拉耶巴将军前往调查。船队出发以后，由于不放心，又派出了直属龙骑士团里的得力助手沙尔南前往协助。船左侧有两台巨弩，飞行单位行动的时候一定要避开他们的攻击范围。

第五回合上方会有龙骑士的增援出现，由于我军除了飞行单位都只能在船上移动，所以与那队龙骑士过分纠缠是无意义的。派遣强力剑士尽快打倒普拉耶巴过关算了。可以不理飞龙骑士的增援直接干掉普拉耶巴过关，对情节没有什么影响。



MAP 29
海狮子旗

获得仲间

阿特洛姆与蕾娜对话，蕾娜加入。

获得道具

重装兵，弓兵，枪兵，斧兵，各种魔法单位共 28 人

BOSS

希昂，职业为ドラゴンナイト，武器为ドラゴンスピア，持有魔法の盾，☆女神の盾，特技为大盾之技，见切之技，死生之技，支援。

出击数：编成 12 人
地点：格拉那达
地形：城市
胜利条件：霍姆兹制压敌据点

武器名称	金额
シャムシャール	2800
エストック	1320
ぎんのやり	3200
ピラム	1500
ハチェット	2560
シザーアクス	1600
サンダー	2400

道具名称	金额
いやしのかじつ	2100
リペアハンマー	8000
かわのたて	2000
おまもり	5000

对话

蕾娜与希昂对话（危险）
蕾娜与派克（危险）

攻略要点

霍姆兹取得胜利后，接受希健的提议，基于现在以拥有足够的战斗力，准备收复格拉那达。而镇守格拉那达的希昂曾经在海里救起过一个少女，她就是阿特洛姆的姐姐雷娜。蕾娜想必大家十分眼熟，她的确是在第 13 关出现过，掉进海里的阿特洛姆的姐姐。尽快将阿特洛姆移动过去与她对话，使她加入到我方，免得她把宝贵的传送魔杖胡乱使用了。如果阁下没有锻炼阿特洛姆的话，就给他多配上几面铁盾往前冲。带队的士官派克战斗力一般，但是武器的必杀率高，要小心应付。在进行上述行动之时，一定要注意敌主将飞龙骑士希昂的攻击范围，只要范围内有人他就会主动出击的。持龙枪，带有防必杀攻击的女神之盾的希昂是个强手，眼馋他的装备的话可以派盗贼去偷他的东西，不过那实在是太危险了，还是让最强剑士装备盗贼之剑去行窃要安全一些。这里的斗技场几乎是最后的练级机会了，要好好把握。没有可访问的民家（全都关着门），不想斗技的话就尽快过关吧。过关后霍姆兹转职ハイドハンター，从此霍姆兹可以使用剑了。一定要尽快用阿特洛姆说得他姐姐蕾娜，否则她会把她的传送之杖用光的。让防御力较高的角色把西昂引下来，然后用弓兵单位尽快将他干掉。过关后霍姆兹转职，并同时获得ルナの剑，最好在这之前把霍姆兹的等级先提升上限 30 级。



MAP 30
传说的战士

本关学习特技

飞龙之技，连续之技，地圣之技，死生之技，风水之技，天圣之技，烈风之技，疾风之技，龙圣之技

BOSS

加迪安（守护者），职业为アークオープス，武器为ゴッドアハンド。

出击数：编成 12 人
地点：依尔村
地形：平地
胜利条件：霍姆兹访问据点

敌单位数量 其他骷髅，奥伽战士，球形怪等 13 人，球怪无限召唤。

攻略要点

回到了故乡，巴尔斯因为认为霍姆兹拿着弓箭不像真正的武士，命令他拿起剑来做真正的战士。之后霍姆兹又去豪饮，希健则把不胜酒力的茱莉亚送回卧室，茱莉亚醒来后，让希健留下来陪她，希健温柔地哄着妹妹入睡。两人间的支援效果再度 UP。几天后，因为阿尔卡那起了沙尘暴，霍姆兹等人乘船到达了伊尔岛。

如果茱莉亚在霍姆兹军的话一定要带她出战。这关的民家都是学习必杀系特技的地点，所以这一关出击的人选应该是那些数值高，职业好而又没有必杀系特技的角色，比如萨姆森，飞马骑士们，爱莉莎。飞马骑士在这一关起到的最关键的作用就是快速渡河将右边的两个奥加战士给消灭掉，否则他们会烧毁民家，之后就学不到那尖房子里的特技了。而骷髅兵没烧毁民家的能力，到不用过分在意。如果阁下的飞马骑士里没一个拿得出手的人的话，这一关会损失很大。具体该让哪些角色学习哪些特技就留给您自己去考虑了。

过关后，茱莉亚从她老爸——老剑术大师尤达那学到龙圣之技(5 回连续攻击)。尤达虽然也加入到队伍里，但是以他的数值……他看起来更像是个靠特技吃饭的。学习特技的民家里都是完全免费教学的，不过一项特技只能传授一次，所以要考虑好要强化那些角色的特技，可以参照本攻略的人物介绍部分每人的特技表来决定，以免重复。

武器名称	金额
たんけん	460
てつの剣	1000
はがねの剣	1500
てつの大剑	2000
はがねの大剑	2500
シミター	660
シャムシール	2800
キルブレード	2880

莫斯塔的探宝之旅

莫斯塔共有 6 层，前 5 层里都有怪物守卫着，打倒他们不是难事，还可以顺便让等级低的同伴砍一砍金色僵尸练级。具体能得到的宝物有银の斧，はがねの剣，铁の斧，シャムシール，ピラム，铁の剑，铁の弓，やくそう，革の盾。注意会有持有盗贼之剑的盗贼抢先开箱子，如果不舍得让他们抢走道具的话就让有强盗特技的角色打倒他们。在第 5 层会遇见偷走了女神眼泪的库莉希奴，用霍姆兹与她对话就可以将她重新收归队中，她的称号也会改为飞龙剑士。女神眼泪在第 6 层可以使 3 个在以前的战斗里阵亡了的我方角色复活，另外 6F 里的女神之盾和光之魔法☆プレリュード也是一定要拿到的。

在阿尔卡那沙漠里，如果尤尼和巴托在队中的话可以获得再移动的书和飞龙之笛。到达拉泽利亚后与琉南进行最后的编成。推荐：把蕾娜编到琉南军中，因为她有传送之杖，明茨的对话也很重要，留下吧。另外就是像纳隆，罗珐尔这样的强力骑士一定要留下。基本上就是琉南军以骑士系和魔法系为主，而霍姆兹军则以战士系为主，天马骑士三姐妹站在一起的合体必杀保留了下来，所以想要"观看"这一系列传统的话就把芙萝和玛迪尔分到琉南军，等她们的姐姐维努加入后再来"欣赏"。霍姆兹军最好留有一名飞行单位，所以可以把拉菲恩编到这边来，萨莎分到琉南队的话可以在第 39 关说得凯特归队。其他的没太多要注意的地方了，大家按照自己的爱好和练级后各人的战斗力来考虑吧，琉南军这边战斗力高点的好。



ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga MAG

MAP 31
背叛者

BOSS

吉库，职业为ダークナイト，武器为デビルスピア、ポールアクス，持有银の盾、魔法の盾、いやしのしずく以及其他吉库离队时的道具。特技为见切之技、死生之技、连续之技、素质、边境之战士、再移动。

出击数：编成 12 人
地点：失落之村
地形：平地
胜利条件：打倒敌主将吉库

攻略要点

经过了上次的分队以后，霍姆兹军也不能再像以前那样四处乱跑练级了。向目标位置萨利亚村前进，在那获知卡特莉被古颜卡欧斯抓走了，暴怒的霍姆兹立刻要去救卡特莉，于是一行人向火之神殿进发。之后在封印之桥遇上蝙蝠群的袭击。打败他们以后自动进入第 31 关。一开始左上角就布满了暗黑兵和魔法师，但是以我军现在的实力他们完全是小菜一碟，要注意的是带队的主将暗黑骑士吉库，这个以前跟随琉南东征西战的叛徒的数值和他离队时的一样，因此只要阁下以前没怎么用他的话他就比面瓜强一点，但要是以前是以他为主力攻略的话就碰上强手了。另外以瞬间移动靠近的魔女是比较烦人的角色，尽量保证每回合结束时自己的 HP 上限较少的单位都是满血，免得被她偷袭得手。由于暗黑骑兵都是装备的标枪系武器，所以我方迎击的部队最好也是装备有标枪之类能攻击 1－2 格武器的单位。敌方魔法师使用的致死魔法，必杀率很高，小心被打中。还好他们的命中率很低，注意好支援效果的运用，他们将不构成威胁。从第 5 回合开始，在吉库身边不停地出现敌方增援，但是能力不变，所以不值得担心。第 7 回合吉库会开始主动出击，他的攻击对象一定是他攻击范围以内我方最弱的角色，所以尽量让战斗力高的角色靠近他，他的特技里有见切，所以用球形斧(ポールアクス)的话，对骑士系的特效没有了。因此还是用剑士围殴他吧。希健，尤达，茱莉亚父子三人相互间的支援效果和本身战斗力都不错，推荐使用。以前没有收歇拉的话，可以访问民家收她入队。



MAP 32
萨利亚神殿

BOSS

贝里希特，职业为暗黑司祭，魔法为デス、アースクエイク。

敌单位数量

暗黑兵士，魔女共15人（另外每回合都有1名魔女增援），鸟人5支，僵尸龙3头。

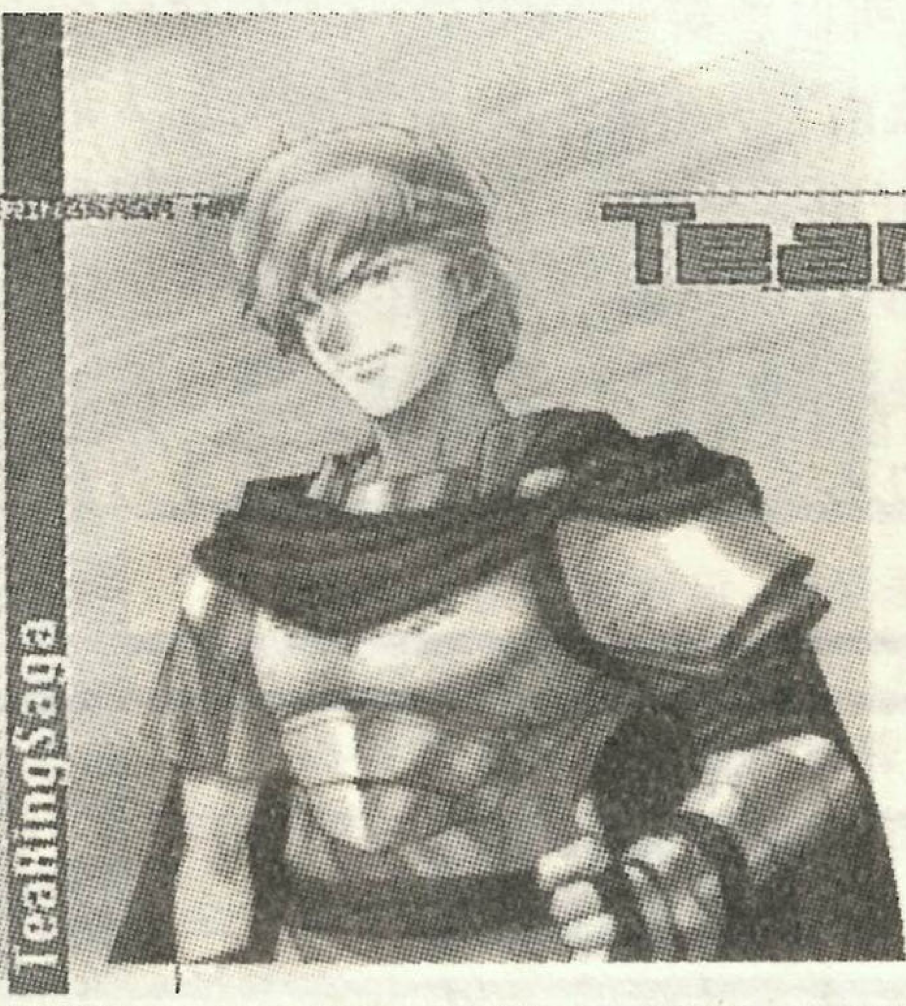
出击数：编成12人
地点：雾之沼泽
地形：沼泽
胜利条件：霍姆兹制压敌据点

攻略要点

来到赛利亚神殿，卡特莉的母亲库拉丽思感慨曾经美丽的河流湖泊都已变成了毒沼。敌军以魔法师与魔物为主，地形对我军非常不利。这一关完全是在沼泽地里打，骑士只能下马才能移动，其他单位的移动力也不乐观。最好的打法是让最强的飞马骑士装备女神之盾和魔法之盾冲过去将敌人消灭，再由霍姆兹来制压据点。

如果有足够的魔法盾和铁盾的话，可以让歇拉装满冲到人堆里去打，当然必须使用她带来的那部吸收HP的暗黑魔法书才行。耐久度快为0时就马上瞬间移动回霍姆兹身边补给。由于大家都泡在沼泽地里动弹不得，所以回复系的神官和人手一个HP回复道具尤为重要的。骑士就别出来了，出来也跑不动，想用保守打法的话就用剑士队配合飞马骑士的行动就可以了。

敌方的主将贝里希特带有地震魔法，每5个回合就可以对我方全员攻击一次，一定要保住HP比较少的神官们啊！每个回合都有魔女在贝里希特身边出现，她们的移动也是瞬间移动式的，很难防范。霍姆兹在沼泽里的移动比较快，如果练得比较强壮的话可以让他单骑闯关。



MAP 33
圣剑萨利亚

BOSS

巴尔，职业为暗黑司祭，魔法为トウマハーン、アースクエイク，持有★エリクサー。

敌单位数量

15名巨像兵，僵尸龙，球怪，鸟人，骷髅和奥伽等魔物每5个回合都会出现新的增援。

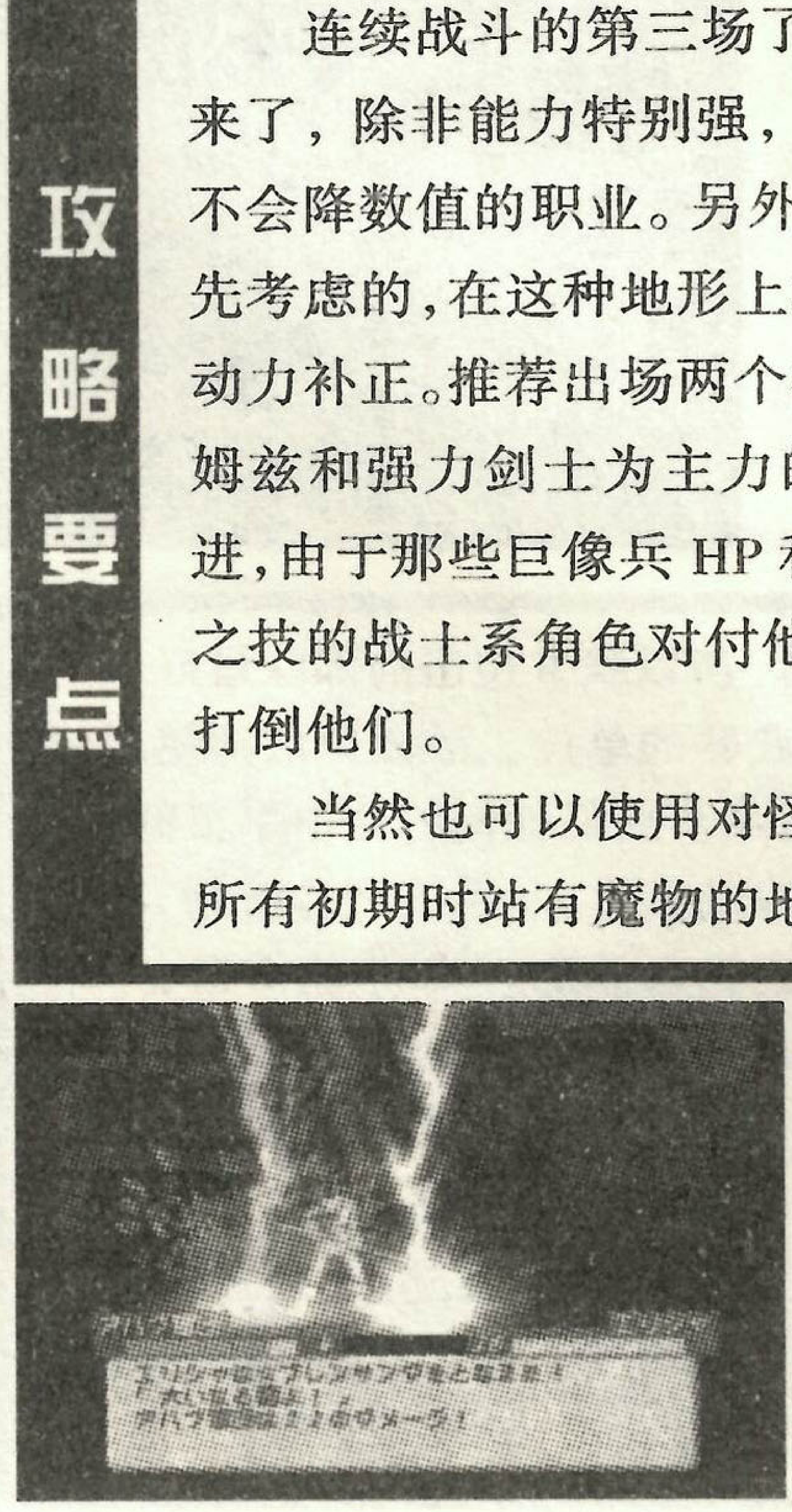
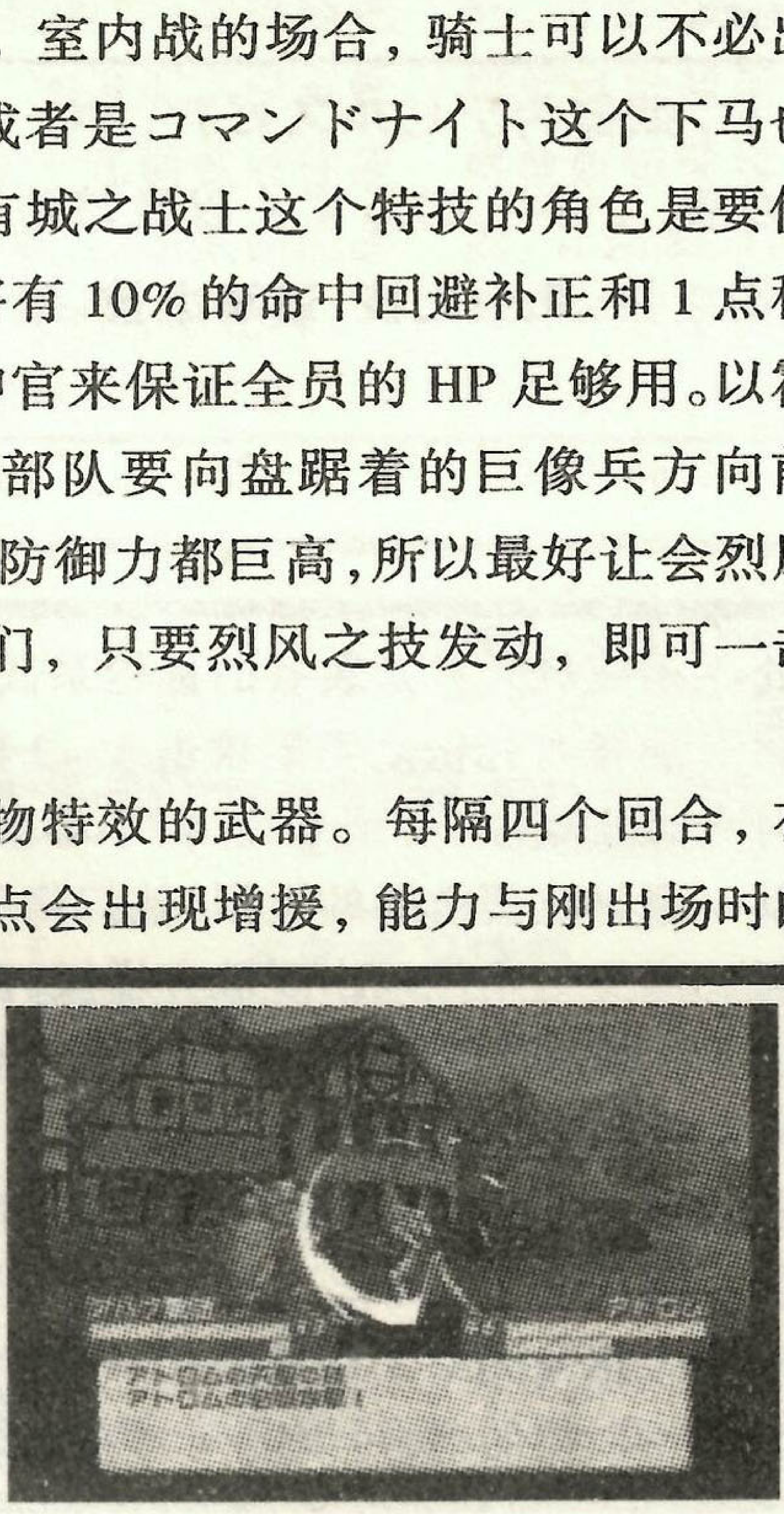
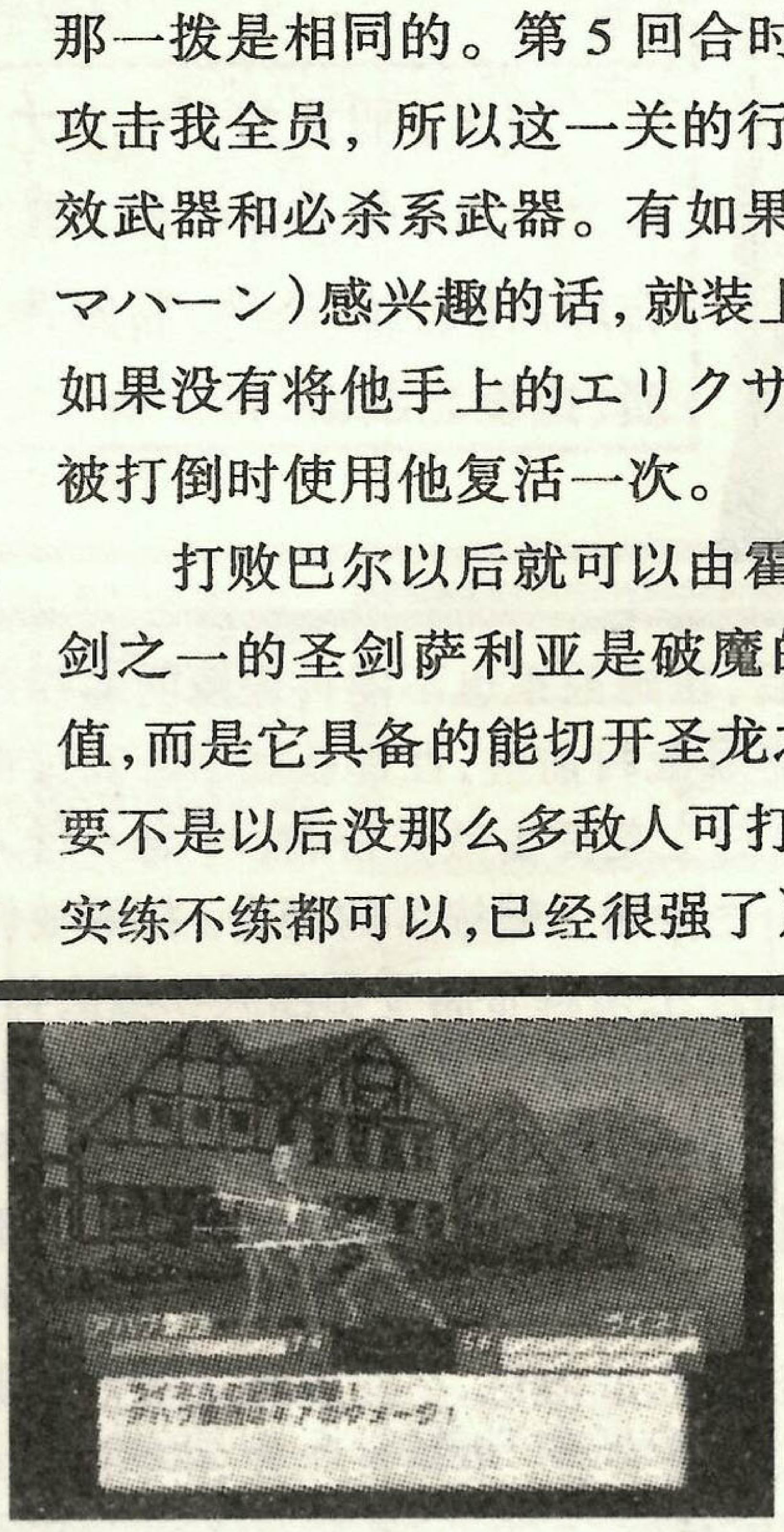
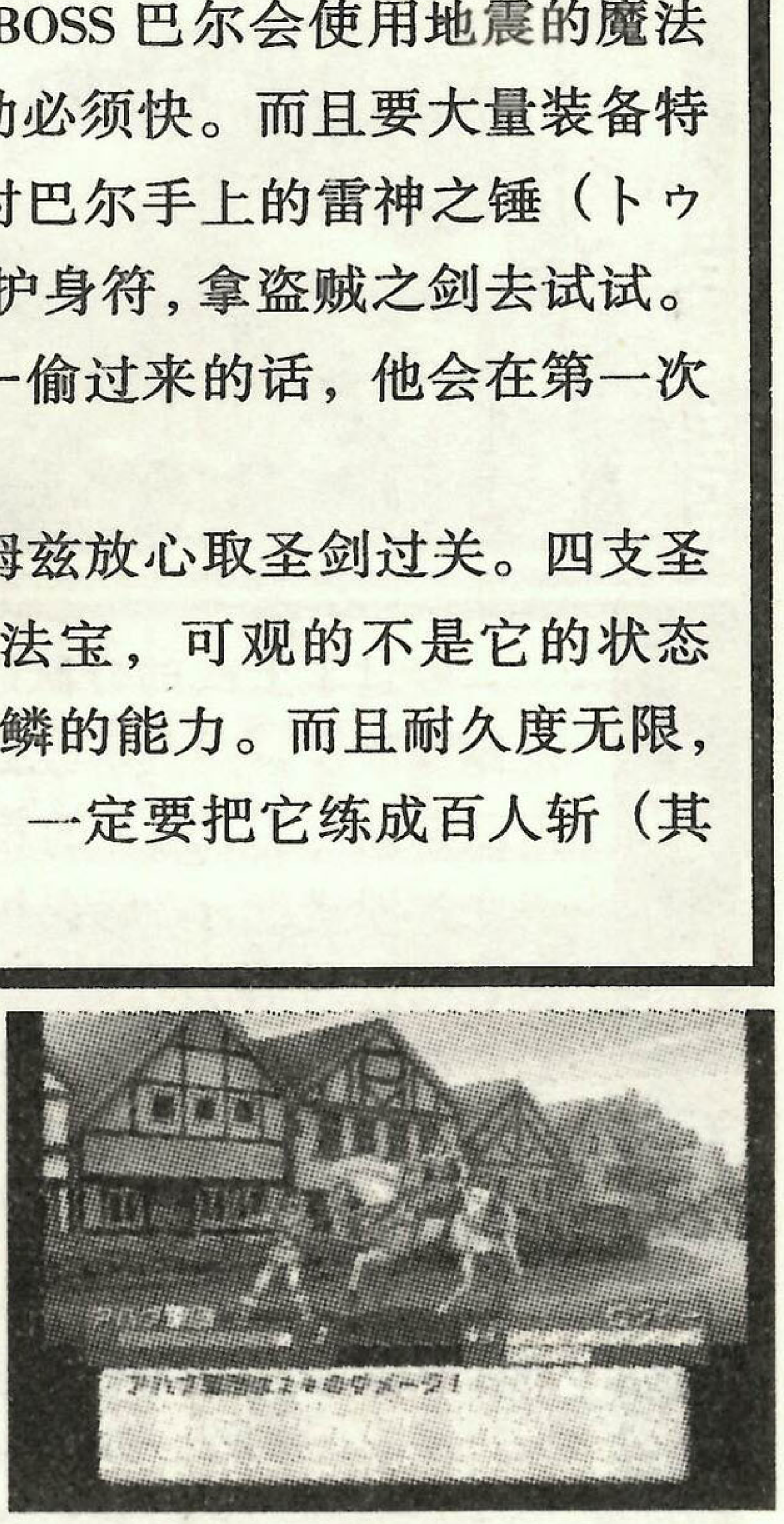
出击数：编成12人
地点：火之神殿
地形：城内
胜利条件：取得圣剑

攻略要点

连续战斗的第三场了。室内战的场合，骑士可以不必出来了，除非能力特别强，或者是コマンドナイト这个下马也不会降数值的职业。另外有城之战士这个特技的角色是要优先考虑的，在这种地形上将有10%的命中回避补正和1点移动力补正。推荐出场两个神官来保证全员的HP足够用。以霍姆兹和强力剑士为主力的部队要向盘踞着的巨像兵方向前进，由于那些巨像兵HP和防御力都巨高，所以最好让会烈风之技的战士系角色对付他们，只要烈风之技发动，即可一击打倒他们。

当然也可以使用对怪物特效的武器。每隔四个回合，在所有初期时站有魔物的地点会出现增援，能力与刚出场时的那一拨是相同的。第5回合时BOSS巴尔会使用地震的魔法攻击我全员，所以这一关的行动必须快。而且要大量装备特效武器和必杀系武器。有如果对巴尔手上的雷神之锤（トゥマハーン）感兴趣的话，就装上护身符，拿盗贼之剑去试试。如果没有将他手上的エリクサー偷过来的话，他会在第一次被打倒时使用他复活一次。

打败巴尔以后就可以由霍姆兹放心取圣剑过关。四支圣剑之一的圣剑萨利亚是破魔的法宝，可观的不是它的状态值，而是它具备的能切开圣龙之鳞的能力。而且耐久度无限，要不是以后没那么多敌人可打，一定要把它练成百人斩（其实练不练都可以，已经很强了）。



TearRingSaga MAG

MAP 34
总力战

BOSS

艾伦斯特，职业为ゴールドナイト，武器为ホーリーソード、てやり、サンダーソード、シールドソード。持有魔法の盾、银の盾、☆风の盾。特技为天圣之技、大盾之技、见切之技、连续之技、支援。

增援无数，想控制局面的话就赶快占领出增援的地形。

出击数：编成 14 人
地点：里贝南
地形：平地
胜利条件：琉南制压敌据点

攻略要点

在霍姆兹的勇气与卡特莉的爱之下，萨利亚的圣剑复苏了。接着，霍姆兹跟随库拉丽思进入了神话之间。房间中一共有五幅壁画，库拉丽思一一向霍姆兹讲解：第一幅记述着的是暗黑神支配的时代，一位奴隶剑士率领民众讨伐暗黑神加泽尔；第二幅记述着人们在疯狂的魔神之火中绝望地煎熬，勇者使尽了浑身力量，正在向神祈祷着恩赐；第三幅记述着，突然出现了一位骑着白龙的美丽女子，给勇者带来了无穷的力量；第四幅记述着这个少女叫做尤特那，是大地母神蜜拉多娜的女儿，勇者得到了女神的爱，杀死了暗黑神；最后一幅记述着勇者成为了皇帝，大地恢复了和平繁荣，即使勇者死去了，那份爱也永远不会消逝。但霍姆兹却并不相信这种英雄传说，认为那是贵族们用来愚弄贫苦大众的东西，随后，向火之神殿进发。

另一方面，在琉南进军的道路上，出现了黄金骑士艾尔斯托……

这一关是打起来比较麻烦的一关，个人认为这部作品里最强的敌人就是被称为卡南之剑的艾伦斯特。每个砦子里都会每回合出增援，而敌方的主将是在第 10 关曾露过脸，当时把 PALADIN 吓了一跳的黄金骑士艾伦斯特。帝国公主埃斯特珐娜可以拿琉南上去搭话，不要把她误伤了。各处的敌人就由强力骑士分散应付，回复的重要任务就交给后方的神官队，他们最好都配上召唤的魔杖，在不需要使用回复魔法的回合积极召唤魔物出来保护自己的安全（量产型的恐怖）。第 10 回合出现的战车哈加尔可以用明茨说得，这是个比托姆斯强多了的家伙。最后让剑士装上护身符和盗贼之剑把艾伦斯特身上的好东西都剥过来，再来围攻。如果没把银盾偷过来的话，还是老老实实的先用射程 3 的武器把他的盾牌射没再上去动手。哎～～CTR 值练到 50 的マスター系武器真是无敌的强啊！你练了没？这一关无限增援啊，正是机会。好好练吧。过关后最后一名天马骑士维努也来加入了琉南军，她的两个妹妹如果也在琉南军中就可以表演一下《火炎之纹章》的系列传统必杀技——天马三姐妹“合体”攻击。

对话

琉南与埃斯特珐娜对话，埃斯特珐娜自愿成为俘虏。

明茨与艾伦斯特战斗前对话。

获得仲间

明茨与哈加尔对话，哈加尔加入。



TearRingSaga MAG

MAP 35
尤里亚斯

BOSS

尤利亚斯，职业为ドラゴンロード。武器为☆カナンの枪、短剑。持有☆女神の盾、魔法の盾、いやしのしずく。特技为天圣之技、见切之技、连续之技、支援。

对话

花 10000G 在民家可以购入银盾，打倒尤利亚斯之后可以获得他手中的☆カナンの枪(重宝)。

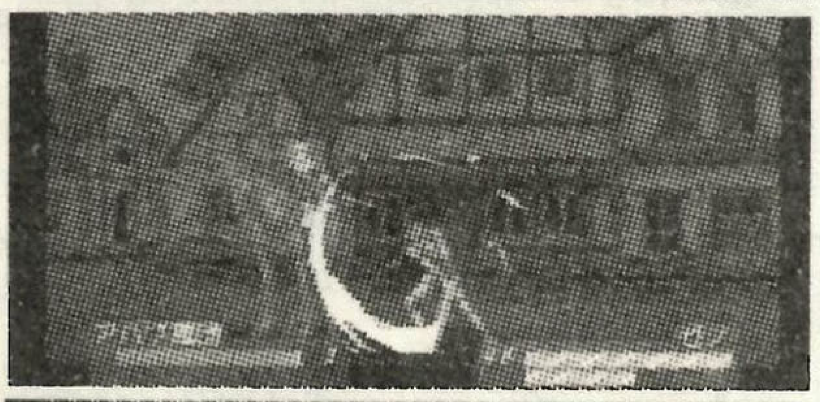
出击数：编成 14 人
地点：里贝王宫
地形：城砦
胜利条件：打倒敌主将尤里亚斯

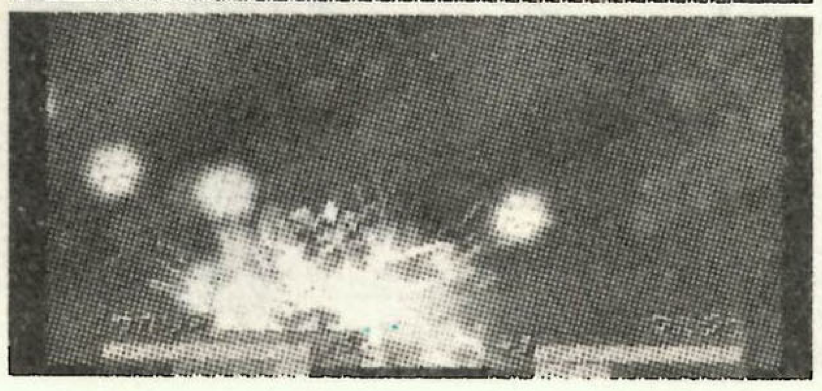
武器名称	金额
はがねの剣	1500
ぎんの剣	3000
ぎんのやり	3200
ピラム	1500
ぎんの斧	4000
ポールアクス	2200
ぎんの弓	2800
いやしの杖	2200

道具名称	金额
いやしのしずく	3000
てつのたて	4000
はがねのたて	6000
おまもり	5000

敌方情况

步兵，各种魔法单位，巨弩共 9 人。第 2 回合地图右上出现将军带领的退伍兵支援尤利亚斯，第 3 回合再次出现士官带领的 4 名增援。第 3 回合到第 7 回合地图左上出现斧战士带领的增援。





攻略要点

银盾，虽然花钱，但是……一定要拿到手啊！第2－3回合右上角会出现敌人援军，第3－7回合大批剑斗士会从斗技场里冲出来攻击琉南军。斗技场里那些为了钱而出卖生命的人现在为了传言中的大笔奖金而离开了比武场，出去玩真的。敌主将尤里亚斯装备的卡南之枪只要命中了就可以吸收对方的HP，所以和他做正面接触是不明智的。

下面介绍一种最快干掉他的方法：首先把地图上能远程回复的敌方神官都干掉，否则就把自己的角色分散开，尽量多的削减其他敌方单位的HP。使他们没机会给尤里亚斯回复，这是很关键的。之后用力量之杖加纳隆的攻击力（有比他更强的骑士的话就加那个骑士），再给他装上女神之盾（防必杀），钢盾（至少是铁盾）和盗贼之剑，龙枪，没有龙枪的话就另选一样攻击力最强的武器。然后用蕾娜的传送之杖把纳隆传送到尤里亚斯身边，第一个回合务必把他带的回复药草给偷了，然后待机。他主动攻击的话最好，即使命中了也不会吸HP，而纳隆主动攻击的话他反击那一下吸的HP很可能就把损失的给补回来了。在下一回合纳隆主动攻击，痛打落水狗。药简便安全一点，仅供参考。

最后，朱利亚斯的心腹来到琉南阵前讨回了朱利亚斯的遗骸……



MAP 36 爱与悲伤之街

出击数:编成14人
地点:诺尔泽利亚
地形:城砦
胜利条件:琉南访问据点

BOSS

拉奇斯，职业为スカイドラゴン。攻击方式为☆ブレスS、☆ブレスL。持有☆圣龙のウロコ。特技为边境之战士。

获得道具

过关后获得リングオブリーヴェ，如果在MAP34与埃斯特珐娜对过话，可以获得ホーリーソード。

敌方情况

初期配置是10只魔物，访问据点后出现风之圣龙拉奇斯，地图上方出现5名祈祷师，从访问据点的下一个回合开始，每回合出现暗黑系兵士和魔法师。

武器名称	金额
エストック	1320
ニードルスピア	3200
ハチェット	2560
ボウガン	1320
ヘルファイアー	3000
ライトニング	3000
ブリザード	3000
とおいやしの杖	4500

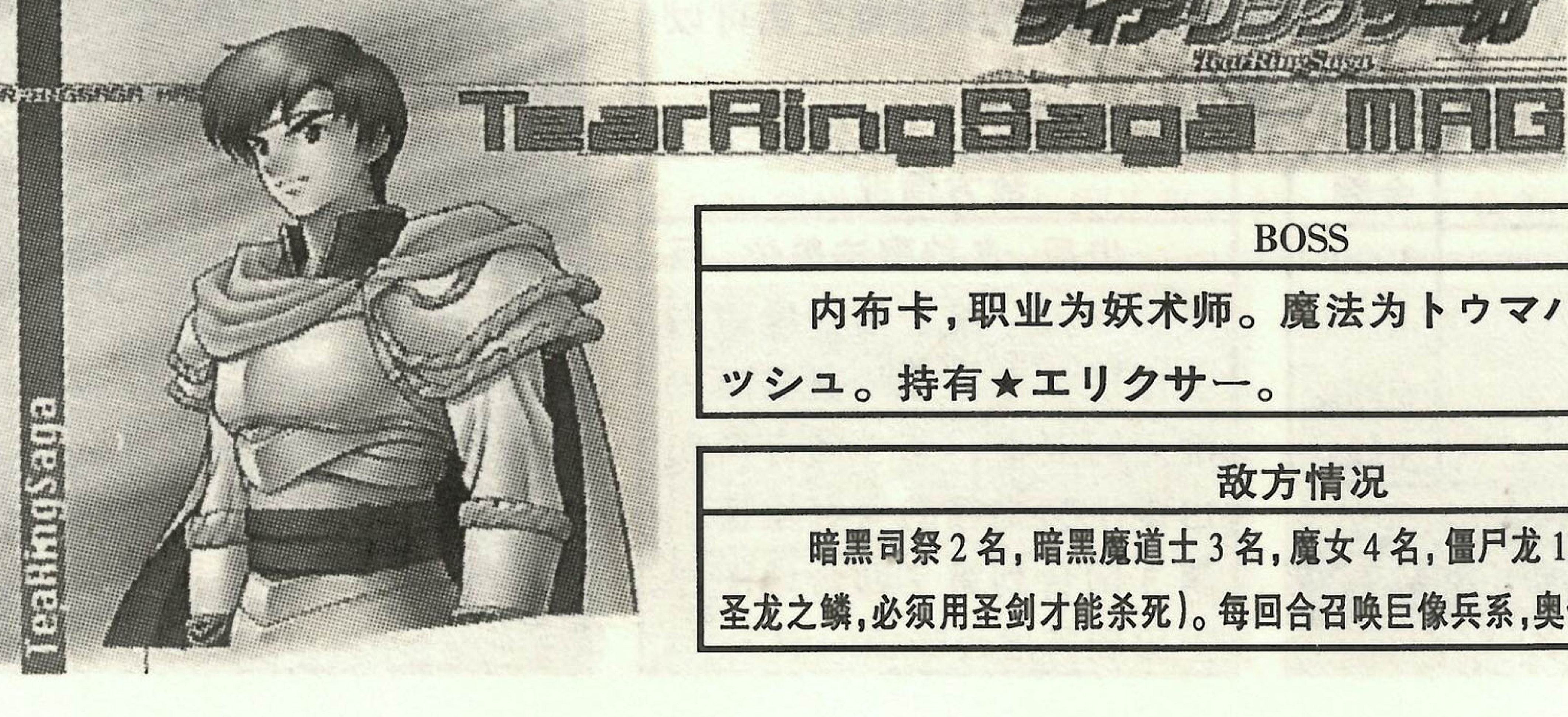
道具名称	金额
いやしのしずく	3000
リペアハンマー	8000
まほうのたて	8000
とびらのカギ	500

攻略要点

琉南军进入了里被，里被的公爵塔拖思接见了琉南，但无耻的是他竟然提出为了保持主家的血统，决定迎娶恩蒂的无礼要求。更可恶的是他死皮赖脸地自居甚高。回想当初他的暴政，也难怪里柏城中的百姓会对侵略者的尤利亚斯那么的爱戴，恩蒂甚至几乎直接地指责塔拖思是寄生虫。同时，似乎有大批的魔物出现在诺尔则利亚，古颜卡欧斯终于把罪恶之手也伸向恩迪了。

这一关没有什么特别的，就是怪物出奇的多，别的强敌到没什么，有召唤师的地方，派己方强力角色守在那干掉他们，实在觉得太烦了不爽的话就用雷娜的破邪之杖把他们辛苦召唤出来的魔物一股脑全消了吧。顺利访问据点以后发生剧情，巨龙拉奇斯出现。但是同时缪斯（恩迪）也加入到队伍中。以琉南军任何一个人的实力都打不过巨龙的，所以只能拿缪斯当盾牌和它纠缠，缪斯应该不会被拉奇斯打倒。在第2－4回合各地出现的敌召唤师和魔女增援，早些做好安排为妙。只要顶住拉奇斯5个回合的进攻将顺利过关。

之后到达里姆内，只要出发前往水之神殿就不能再回头了，所以现在干脆把钱都花了多买点东西带上。至少要携带一把门的钥匙，以后会用到的。



MAP 37 圣剑里贝

出击数:编成12人
地点:水之神殿
地形:城内战
胜利条件:取得圣剑＋敌全灭

BOSS

内布卡，职业为妖术师。魔法为トゥマハーン、バウクラッシュ。持有★エリクサー。

敌方情况

暗黑司祭2名，暗黑魔道士3名，魔女4名，僵尸龙15只（其中有一只持有圣龙之鳞，必须用圣剑才能杀死）。每回合召唤巨像兵系，奥伽战士系，骷髅兵系。

攻略要点

恩迪留下里贝的腕轮，返回了水之神殿。琉南打算去水之神殿拿打败加泽尔的圣剑，而塞内特王子也要赶往风之神殿去拿圣剑。而在废墟之中，凯特和吉库意外地相逢了，凯特不敢相信吉库的所为，吉库向她解释，一切都是因为人们对索亚人的迫害而产生的自卫而已。此时古颜卡欧思手下的神官催促吉库快点动手，吉库将凯特击昏带走。同时正在水之神殿祈祷的恩蒂也被古颜卡欧斯的手下带走了……

这一关不光要拿到圣剑，还要将敌人全灭。水之神殿的基本构造和火之神殿相同，由于有许多宝箱，所以纳尔萨斯一定要出场。正上方，有两个祈祷师持有钥匙，只有先取得钥匙才能放下吊桥。盗贼在此处不受地形限制，可以去取得宝箱中的珍贵道具。优先打倒的对象是召唤师，每回合不停的召唤垃圾兵出来消耗我们宝贵的高级武器是很可耻的。敌主将内布卡不会移动，但是装备的魔法射程很长，要注意他的攻击范围，尽量避免被打中。这一关的宝箱里大多是（マスター）系的武器，拿到圣剑以后就可以去找僵尸龙的麻烦了，里面最厉害的那一条是除用圣剑以外的武器杀不死的。当然，如果阁下的蕾尼练得够强，用百人斩的最强弓杀那条装有圣龙之鳞的飞龙也是件很快乐的事。圣剑里贝是琉南的专用武器，能提高抵抗龙喷火攻击的能力，还拥有切开圣龙之鳞的能力，耐久度无限，有了它，琉南就可以屠龙了。

获得道具
圣剑里贝
マスターボウ
マスターアクス
マスターソード
MAGプラス
桥のカギ
☆きろくの杖
MHPプラス(右下の宝箱)



MAP 38
将死的生命

BOSS

艾兹雷尔，职业为暗黑司祭。魔法为デス、バウクラッシュ。

敌方情况

各种暗黑系魔道士与兵士共29名。每回合出现一名魔女增援。

出击数:编成12人
地点:炎之迷宫
地形:城内战
胜利条件:打败艾兹雷尔并到达东门

攻略要点

拿到了圣剑里被的琉南跟随赶来迎接的库拉丽思，进入了通往邪神祭坛的水之迷宫。而霍姆兹此时已经在通往邪神祭坛的火之迷宫中了。

一开始部队被分散在地图西南角和西北角，1,2,5,8,9,11,12在西南角，3,4,6,7,10在西北角，请注意一下人员的分配。西南有霍姆兹可以开锁，西北如果没有布置盗贼出战的话，就必须带上开门的钥匙。地图灰暗的部分可以用选择键调出MINI地图观察通路，先让两支部队合流，MAP中央的魔法师会使用在偶数回合发动的较强劲的暗系魔法，要小心应付。打到这个份上，已经没太多要讲的关于收人拿道具的内容了，纯粹的打斗部分还靠大家在以前的战斗里总结经验，或者干脆拿最强的剑士队集团突击，反正也没几关了，等级低的角色也没什么奔头了。不如干净利落的过关，听爆机以后的那首歌吧。



MAP 39
黑暗中……

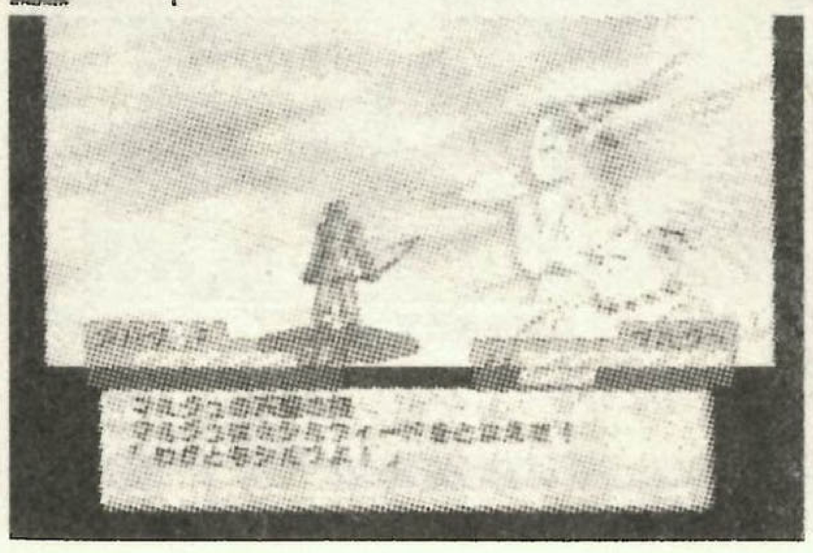
BOSS

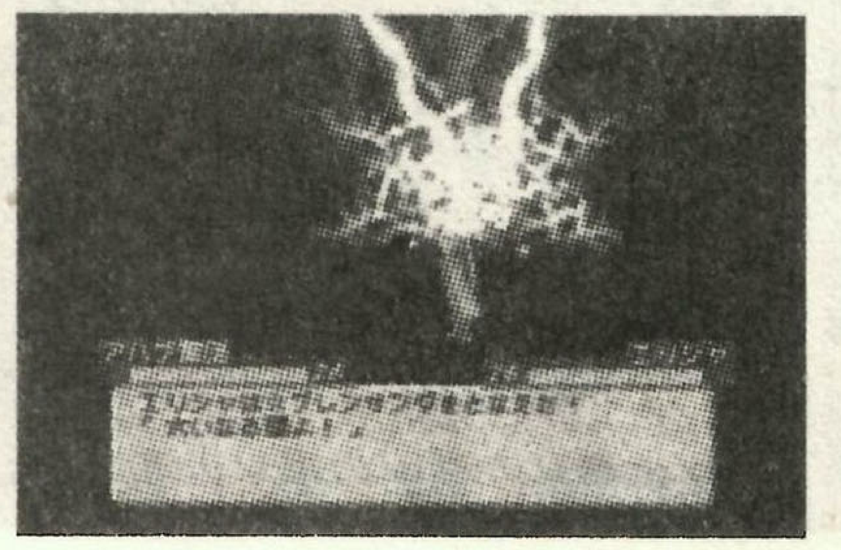
吉库，职业为ダークナイト。武器为デビルスピア、ジャベリン。持有银の盾、魔法の盾、いやしのしずく。特技为见切之技、死生之技、连续之技、素质、边境之战士、再移动。

获得仲间

萨莎与凯特对话，凯特加入。其他角色与其对话无效果。

出击数:编成12人
地点:水之迷宫
地形:城内
胜利条件:打倒吉库





对话

凯特归队后与霍姆兹对话。

获得道具
ジャヌーラ
圣者之证
魔法の盾
门のカギ
门のカギ
とおいやしの杖

攻略要点

迪亚和理查德也已经到到达了土之神殿，但是理查德受到古颜卡欧斯的引诱，居然夺下迪亚的圣剑雷达，交给了古颜卡欧斯。而这边琉南则也已经深入到水之迷宫中。地图的下半边在一片黑暗之中，而且按选择键看地图也……但是这并不影响部队的前进，看清楚移动范围，其实还是很容易弄清楚迷宫内的构造的。

部队一开始被分成三个部队，1，2，3，10在南边，4，5，6，11在西南，7，8，9，12在东南，每个部队在编成时要注意都必须能开至少一扇门，没有盗贼的部队就给某一名角色准备一把钥匙。另外，每支部队都准备一个能间接攻击的角色。东北门，西北门附近都会有暗黑兵和魔女的增援，传送魔杖先不要慌着乱用，还是一步一步集团前进比较稳妥，实在觉得怪物们很烦的话适当的用一下破邪魔杖。前进的大概方向是：西南队和东南队从开始的位置北上，沿路开门，南队则要打开僵尸龙附近的那扇门，从左向右移动与大部队合流。到了吉库的位置，要小心他带出来的魔女和暗黑司祭的魔法攻击。

用萨沙公主可以说得凯特重新加入我方，如果用凯特打倒吉库的话会有特别的对话出现，但是以她的实力……还是用纳隆或者利修艾尔比较好。



MAP 40
邪神与女神

出击数：琉南军8人．霍姆兹军8人＋塞内特王子
地点：邪神的祭坛
地形：边境
胜利条件：打倒古颜卡欧斯／打倒邪神加泽尔

BOSS

古颜卡欧斯，职业为デアボリスト。装备有★ザッハーク、ジャヌーラ。特技为死生之技，瞬间移动。

加泽尔，职业为ダークドラゴン。装备有★暗のブレス、★ブラックレイン。特技为边境之战士。

无数增援，杂兵成海！

对话

琉南与霍姆兹对话。

琉南与塞内特对话。

希健与吉库的姐姐加尔拉作战的话会有特殊对话。

攻略要点

FC版《外传》的老套，两个主角的部队在最后一个MAP里终于合流了，但是在出击前的编成里两部队不能混编。

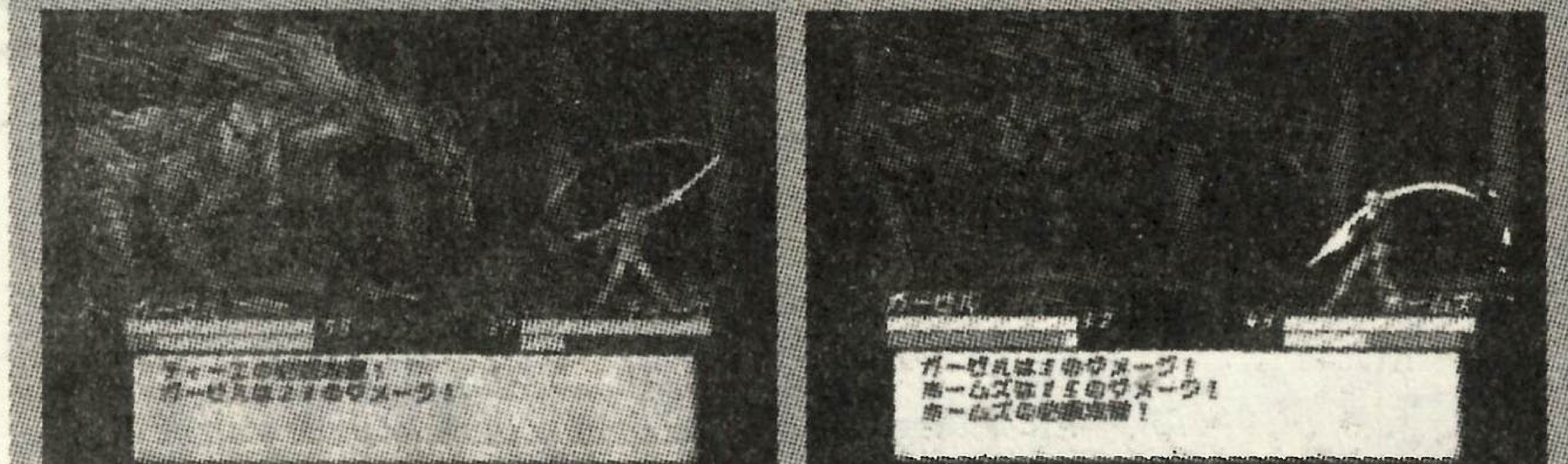
第1回合开始每回合都有两骑暗黑兵在MAP东南出现，第3回合开始每回合有魔女在地图西南和西北出现，第6回合开始每回合出现僵尸龙，第7回合开始每回合在东南出现妖术师。

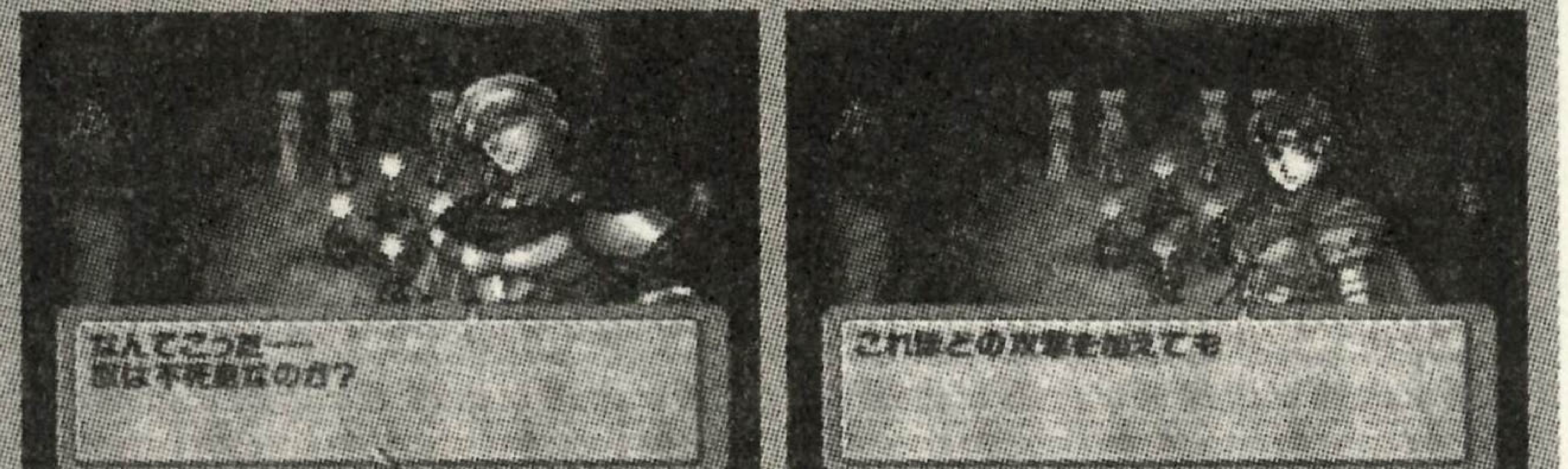
在前三个回合，古颜卡欧斯将绑在柱子上的四个巫女杀死了三名，只剩下迪亚一人的时候，背叛了她的理查德翻然觉醒，和艾弗里德一同出现，并冲到迪亚身前帮她挡住了致命的攻击，将圣剑雷达交给迪亚后死在她的面前。愤怒的迪亚拼尽全力打道了古颜卡欧斯，但是因为四大巫女已死三人，邪神加泽尔冲破了封印，利用古颜卡欧斯的身体复活。

对付邪神必须用四把圣剑的持有者琉南，霍姆兹，迪亚和塞内特从4个方向围住加泽尔，然后圣剑产生共鸣杀死邪神。如果是用其他方法打倒加泽尔的话，不论他被打倒多少次都会重新复活。所有的牢门都必须从外面打开，所以一开始时只能干看着巫女们被杀，但是艾弗里德到了以后，可以瞬间移动出来用手中的钥匙把霍姆兹放出来，再由盗贼们开其他的门。不小心开错门，只放出那些没有开锁能力角色的话，其实也可以找暗黑兵士抢他带的钥匙（观察状态栏）。对BOSS战有四个主角就足够了，己方其他单位应该去消灭遍布各处的杂鱼们，在5的倍数回合使用地震魔法的魔法师是重点攻击对象。如果将战斗拖延到第20回合的话，加泽尔会使用黑雨袭击己方全体角色，不想被那招重创的话一定要赶在第20回合前打倒它。

尾　　声

邪神加泽尔被勇者们打倒了。女神蜜拉多娜出现，将三名被古颜卡欧斯杀害的巫女救活，幸运的理查德也被顺便救活了。两位主人公琉南与霍姆兹环岛一周，送走了曾经共同作战的战友们，而最后各自得到了心爱的女子。虽然让人有点感动，但实在是俗不可耐的大团圆结局。在播放制作人员名单的时候能听到本作的主题歌《NEVER ENDING DREAM》。如果还有ダクリュオン没用完的话可以去摩思之塔将死去的同伴复活，CLEAR以后记得把对战资料给记录下来与朋友对战。





所有道具装备及魔法一览

转职道具	使用回数	效果
ナイトの证	1	骑士系单位的转职道具
勇者の证	1	战士系单位的转职道具
圣者の证	1	魔道士系单位的转职道具
飞龙の笛	1	天马骑士的转职道具
天马の笛	1	萨沙转职为天马骑士所需道具

道具类	使用回数	效果
扉の键	1	用来打开关闭的门
桥の键	1	用来将拉起的吊桥放下
ギルドの键	5	持有它就能进入秘密商店了
☆サリアの圣书	x	提升力量和防御的成长率
☆リーヴェの圣书	x	提升技巧和魔力的成长率
リペアハンマー	1	可以修复一般(没打★☆号)武器的耐久度
金货の袋	1	打开后可获得2000-4000G的金币

盾	使用回数	效果
皮の盾	4	物理防御力提升4点
铁の盾	4	物理防御力提升7点
钢の盾	3	物理防御力提升12点
银の盾	2	物理防御力提升20点
☆圣龙のウロコ	-	封印一切必杀攻击,防御力提升40点
魔法の盾	4	魔法防御力提升7点
☆炎の盾	-	对火属性攻击防御力提升12点
☆雷の盾	-	对雷属性攻击防御力提升12点
☆风の盾	-	对风属性攻击防御力提升12点
☆女神の盾	-	特效,必杀攻击无效
ドラゴンメイル	-	所受伤害减半

能力值上升道具	使用回数	效果
POWプラス	1	力量上升3点
DEFプラス	1	防御上升3点
MAGプラス	1	魔力上升3点
MOVプラス	1	移动力上升3点
AGIプラス	1	速度上升3点
LUKプラス	1	运气上升3点
SKLプラス	1	技巧上升3点
MHPプラス	1	最大HP上升5点
WLVプラス	1	武器等级上升3点
再移动の书	1	飞行和骑马系单位修得“再移动”特技
スーパープルフ	1	角色的等级上限加10,最高到LV40

HP回复道具	使用回数	效果
药草	3	回复HP10点
いやしの果实	3	回复HP20点
いやしのしずく	3	HP全回复
★エリクサー	1	被判定战死时能以满HP的状态复活
お守り	1	如果遭受到敌人的攻击后HP会被扣为0,能代替角色承受一次攻击

关键道具	使用回数	效果
ランの手镜	-	璞拉姆母亲的遗物
ダクリュオン	3	可以在摩斯塔使MAP30以前死亡的同伴复活
リングオブサリア	-	卡特莉使用它后能变身成为火龙那瓦伦/萨利亚王家保有的传说的腕轮
リングオブカナン	-	卡南王家保有的传说的腕轮
リングオブレダ	-	雷达王家保有的传说的腕轮
リングオブリーヴェ	-	里贝王家保有的传说的腕轮

剑	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用Lv	备注
レイピア	5	25	3	1	100	3	Lv. 0	琉南用 /对重装系和骑马系3倍攻击力
☆デュラハン	12	40	0	1	50	10	Lv. 0	希健专用装备,死亡时自动复活
☆シュラム	10	60	20	1	80	2	Lv. 0	维加专用装备,对怪兽系3倍攻击,所受伤害减半
たんけん(短剑)	3	46	0	1	53	1	Lv. 1	
シーフソード	5	8	0	1	65	3	Lv. 1	攻击命中后一定能偷到对手的武器或者道具
シミター	7	33	3	1	60	5	Lv. 2	
てつの剑(铁剑)	6	50	0	1	70	4	Lv. 3	
はがねの剑(钢剑)	9	50	0	1	60	6	Lv. 4	
エストック	4	22	7	1	90	2	Lv. 5	对重装系2倍攻击
シールドソード	2	14	12	1	45	1	Lv. 5	随机给予持有者1-20点防御力补正
マンゴーシュ	2	14	12	1	45	1	Lv. 5	提升回避率
☆マインスター	12	55	0	1	80	3	Lv. 5	对怪兽3倍攻击,命中后吸收HP
てつの大	12	50	0	1	60	8	Lv. 7	
キルブレード	7	24	20	1	90	3	Lv. 7	重量轻,必杀率高,推荐使用
シャムシール	11	40	7	1	75	7	Lv. 7	
ソルの剑	16	30	7	1	100	3	Lv. 7	对怪兽系3倍攻击
ステラの剑	12	30	7	1	85	3	Lv. 7	获得经验值为平常的2倍
ルナの剑	14	30	7	1	70	3	Lv. 7	使用后该角色HP回复
サンダーソード	8	23	0	1-2	65	7	Lv. 8	攻击属性为魔法攻击,适合给魔力高的人用
アーマーキラー	7	22	0	1	55	7	Lv. 8	对重装系3倍攻击
はがねの大剑	15	50	0	1	55	10	Lv. 8	

剑	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
ぎんの剑(银剑)	12	30	0	1	80	4	Lv. 10	实用性最高的剑
マスターソード	10	70	0	1	70	5	Lv. 12	能连续攻击对手 2 次
ソードブレイカー	3	8	0	1	50	1	Lv. 13	攻击命中后可以破坏对手使用的武器
ホーリーソード	1	16	4	1	50	1	Lv. 14	所受魔法伤害减 7 点
☆ルクード	15	40	80	1	65	7	Lv. 15	对怪兽系 3 倍攻击,所受魔法伤害减 7 点
☆圣剑リーヴェ	20	–	15	1	78	1	–	琉南专用装备,圣龙のうろこ(圣龙之鳞)无效 遭龙族喷火攻击伤害减半
☆圣剑サリア	17	–	20	1	88	5	–	霍姆兹专用装备,圣龙之鳞こ无效 遭龙族喷火攻击伤害减半
☆圣剑レダ	17	–	25	1	100	3	–	迪亚专用装备,圣龙之鳞こ无效 遭龙族喷火攻击伤害减半
☆圣剑カナン	22	–	0	1	73	8	–	塞内特专用装备,圣龙之鳞こ无效 遭龙族喷火攻击伤害减半

斧	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
ておの(手斧)	6	60	0	1–2	38	6	Lv. 1	
てつのおの(铁斧)	9	88	0	1	60	9	Lv. 3	
はがねのおの(钢斧)	14	52	0	1	50	13	Lv. 4	
ハンマー(锤子)	12	60	0	1	37	14	Lv. 5	对重装系 3 倍攻击
ポールアクス	10	45	0	1	63	15	Lv. 8	对骑马系 3 倍攻击
シザーアクス	12	40	20	1	87	10	Lv. 9	命中高,必杀率高,推荐使用
ハチェット	10	32	7	12	54	7	Lv. 10	
ぎんのおの(银斧)	18	40	0	1	77	8	Lv. 11	实用性最高的斧
シールドアクス	13	28	0	1	37	17	Lv. 12	防御力提升 10 点
☆ドルハーケン	20	94	0	1	64	20	Lv. 13	所受伤害值减半
マスターアクス	14	90	0	1	70	11	Lv. 14	能连续攻击对手 2 次
ドラゴンアクス	20	40	0	1	78	15	Lv. 15	使用后该角色 HP 回复

枪	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
デビルスピア	13	73	0	1	62	12	Lv. 1	被诅咒的枪,小心使用
ほそみのやり(细身枪)	6	50	0	1	80	4	Lv. 2	
てつのやり(铁枪)	8	60	0	1	85	7	Lv. 4	
てやり(手枪)	7	32	0	1–2	60	10	Lv. 5	
ランス	15	48	0	1	65	14	Lv. 6	
はがねのやり(钢枪)	11	60	0	1	75	10	Lv. 7	
ニードルスピア	10	32	20	1	100	7	Lv. 8	命中和必杀率高,推荐使用
☆レダのやり	17	80	0	1–2	100	7	Lv. 8	所受伤害减半
ピラム	10	30	0	1–2	68	7	Lv. 9	
☆カナンの枪	15	20	0	1–2	100	6	Lv. 10	攻击命中后吸收 HP
银の枪	14	32	0	1	75	7	Lv. 11	实用性最高的枪
☆サリアの枪	18	74	15	1–2	100	4	Lv. 11	能连续攻击对手 2 次,维努初期装备
マスタースピア	12	80	0	1	80	8	Lv. 13	能连续攻击对手 2 次
ジャベリン	13	30	7	1–2	75	9	Lv. 14	
ドラゴンスピア	20	30	0	1	80	13	Lv. 15	使用后该角色 HP 回复

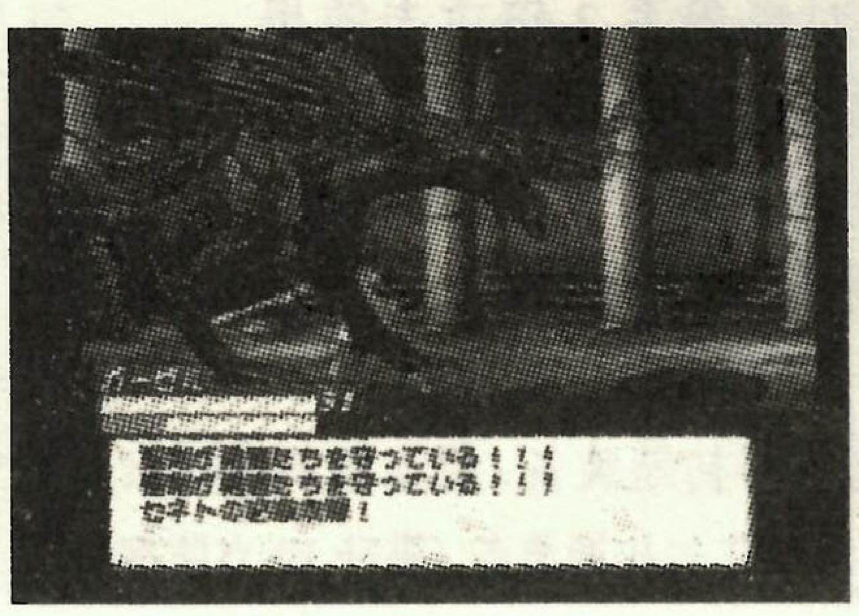
弓	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
てゆみ(手弓)	3	50	0	2	65	1	Lv. 2	
ボウガン(弩枪)	8	44	0	2	90	10	Lv. 3	
クインクレイン	15	22	0	3–7	70	20	Lv. 4	使用它攻击后移动不可
ストーンヘッジ	20	15	0	3–7	55	20	Lv. 5	
てつの弓	6	40	0	2	70	5	Lv. 6	
リピータボウ	6	40	0	2	80	15	Lv. 7	能连续攻击对手 2 次

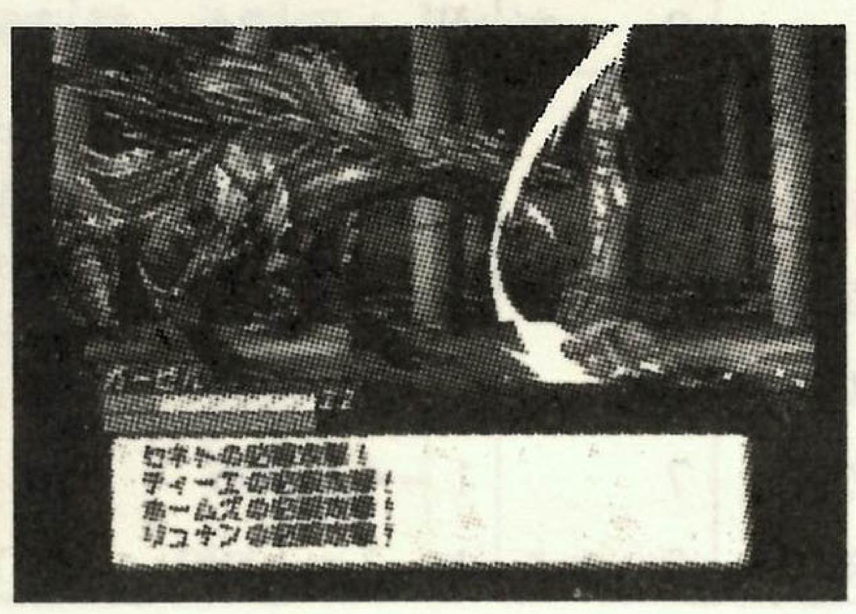
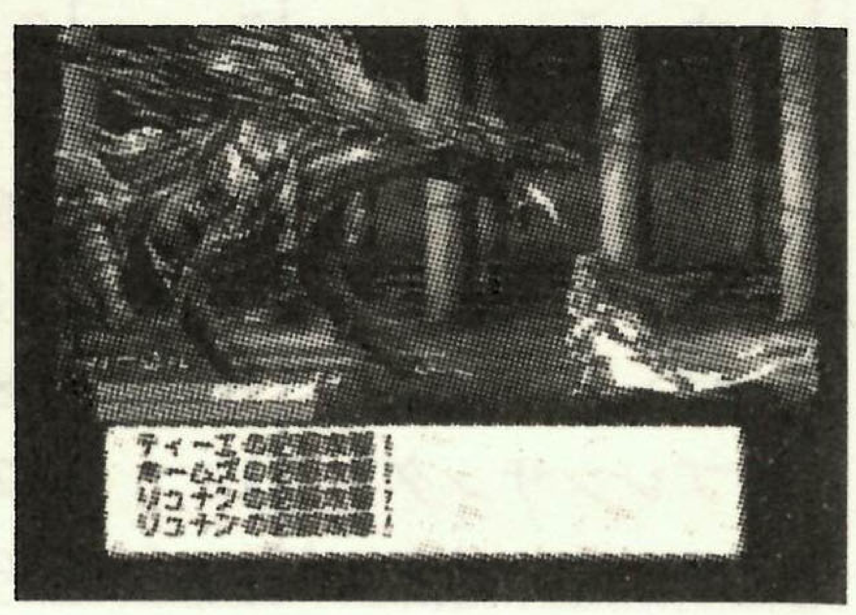
弓	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
はがねの弓	10	40	0	2	65	8	Lv. 8	
スピニングボウ	7	23	20	2	100	14	Lv. 9	必杀率高
ガトリングボウ	5	60	0	2	75	20	Lv. 10	能连续攻击对手 4 回
ロングボウ	6	40	0	2－3	65	10	Lv. 10	
ぎんの弓	13	28	0	2	80	6	Lv. 11	
マスターボウ	10	60	0	2	70	8	Lv. 12	能连续攻击对手 2 次
ドラゴンアロー	17	30	7	2－3	80	10	Lv. 14	使用后该角色 HP 回复
アーバンレスト	7	22	0	2－4	60	20	Lv. 15	

杖	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	使用 Lv	备注
☆まもりの杖	–	18	–	1	–	–	Lv. 0	璞拉姆专用／施术对象在整场战斗中所受伤害减半
	获得方法>＞MAP2 中让璞拉姆访问村长,过关后如果李(リ－)在队伍中即可获得。							
☆まりょくの杖	–	10	–	1	–	–	Lv. 0	梅尔专用／魔力提升 7 点
	获得方法>＞MAP11 以后,梅尔在队中的状态下霍姆兹队访问麦尔斯神殿。							
☆ちからの杖	–	14	–	1	–	–	Lv. 0	莉莉专用／力量增加 10 点
	获得方法>＞遭遇战里古里亚(リグリア)砦攻略后尤尼(ユニ)和莉莉(リーリエ)在队中的话即可获得。							
いやしの杖	–	22	–	1	–	–	Lv. 1	回复同伴的 HP,回复量是使用者的魔力值加 10点。
	获得方法>＞2200G 各地的武器屋							
☆きおくの杖	–	18	–	all	–	–	Lv. 2	做战场记录
	获得方法>＞恩迪(エンテ)初期装,MAP20 的宝箱中。							
ゾンビの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 3	可以召唤僵尸系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞卡特莉初期装备,在 MAP25 花 3600G 购入							
オーガの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 5	可以召唤奥伽系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞在 MAP25 花 3600G 购入,在 MAP18,19 从敌方祈祷师身上偷取							
とおいやしの杖	–	15	–	all	–	–	Lv. 6	回复 MAP 上任意一个己方单位的 HP,回复量是魔力值加 10 点
	获得方法>＞MAP4 访问民家,在 MAP25 从秘密商店花 4500G 购入或从敌方司祭身上偷取							
ゴーレムの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 8	可以召唤巨像兵系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞里贝卡初期装备,在 MAP21 从敌方祈祷师身上偷取							
スケルトンの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 9	可以召唤骷髅兵系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞在 MAP12,19 从敌方祈祷师身上偷取							
ハービィの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 12	可以召唤鸟人系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞在 MAP25 的秘密商店花 4800G 购入,在 MAP13,18 从敌方祈祷师身上偷取							
☆リペアの杖	–	3	–	1	–	–	Lv. 14	可以回复武器的耐久度
	获得方法>＞MAP16 的宝箱中,布拉德的武器职人第 5 回打造物品							
ガーゴイルの杖	–	12	–	1	–	–	Lv. 15	可以召唤蝙蝠系魔物出来帮助战斗
	获得方法>＞在 MAP19,21 从敌方祈祷师身上偷取							
☆传送の杖	–	15	–	1	–	–		蕾娜专用/可以将己方单位传送到地图上任意一个可以进入的地形上
	获得方法>＞蕾娜初期装备							
☆はじゃの杖	–	17	–	all	–	–		蕾娜专用/消灭地图上一切魔物
	获得方法>＞蕾娜初期装备							
☆ちんもくの杖	–	7	–	all	–	–		蕾迪娜专用/被施术者一个回合内不能使用魔法
	获得方法>＞蕾迪娜初期装备							

魔法	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	【属性】	使 Lv	获得方法／备注
☆オーラレイン	7	7	0	all	74	15	【光】	Lv. 0	梅里艾尔／对怪兽系 3 倍攻击效果 只能在 5 的倍数回合发动,给予全体敌人伤害
★ザッハーク	12	68	0	1－2	68	20	【暗】	Lv. 0	命中后不会受到对手的反击 古颜卡欧斯所使用的魔法
☆ヴンダーガスト	10	58	20	1－2	100	5	【风】	Lv. 0	玛尔殊用/MAP5 过关后获得
☆ブレンサンダ	12	62	7	1－4	95	4	【雷】	Lv. 0	爱莉莎用/爱莉莎初期装备/能连续两次攻击对手
☆サンフレイム	15	70	0	1－3	100	10	【炎】	Lv. 0	利修艾尔用/利修艾尔初期装备/提升 10 点防御力

魔法	攻击	耐久	必杀	范围	命中	重量	【属性】	使 Lv	获得方法／备注
☆スターライト	20	50	0	1－2	97	12	【光】	Lv. 0	梅里艾尔用／梅里艾尔初期装备／提升 30% 的回避率
ムーンライト	12	18	0	1－2	93	7	【光】	Lv. ?	对怪兽系特效，所给予对手的伤害值可以用来回复自身的 HP／杀死巨像兵后随机获得
ファイアー	8	30	0	1－2	60	6	【炎】	Lv. 3	
サンダー	6	30	0	1－2	84	5	【雷】	Lv. 4	
イビルワーム	8	26	0	1－3	60	12	【暗】	Lv. 4	游戏后期从敌方魔道士身上偷取
ウィンド	5	44	0	1－2	73	3	【风】	Lv. 4	
ヘルファイアー	11	25	0	1－2	54	10	【炎】	Lv. 6	
ブリザード	7	30	0	1－2	64	8	【风】	Lv. 7	命中后不会受到对手反击
☆シルフィード	18	47	0	1－2	92	6	【风】	Lv. 7	命中后不会受到对手反击／MAP11 过关后，霍姆兹军以玛尔殊在队中的状态访问麦尔斯神殿／MAP21 爱莉莎与艾弗里德
ジャヌーラ	10	30	0	1－2	84	8	【暗】	Lv. 7	将对敌方的伤害吸收回复自身的 HP／歇拉初期装备，游戏后期从敌方魔道士身上偷取
ライトニング	9	25	0	1－3	90	7	【雷】	Lv. 8	
☆プレリュード	10	40	0	1－2	100	8	【光】	Lv. 10	命中后不会受到对手反击／对怪兽系 3 倍攻击效果
デス	7	18	20	1－2	70	13	【暗】	Lv. 10	游戏后期从敌方魔道士身上偷取
ゴッドアハンド	14	20	7	1－5	88	12	【雷】	Lv. 12	在 MAP26 的秘密商店里花 6000G 购入，MAP16 消灭巨型奥普斯后获得
ボルガノン	15	18	0	1－2	65	14	【炎】	Lv. 12	遭遇战的宝箱里随机获得
バウクラッシュ	5	12	0	2－5	74	15	【暗】	Lv. 13	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为十字形的 5 格内的敌人／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
ブラックホール	4	12	0	2－3	90	15	【暗】	Lv. 14	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为十字形的 5 格内的敌人／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
メティオール	9	15	0	2－5	48	15	【炎】	Lv. 13	不会受到对手的反击，给予对手远程打击／利修艾尔初期装备／在 MAP17 从梅莉萨尔（メリサール）身上偷取
トルネード	10	12	0	2	70	15	【风】	Lv. 14	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为十字形的 5 格内的敌人／艾弗里德初期装备
ランドバースト	6	12	0	2－3	82	18	【暗】	Lv. 14	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为田字形的 9 格内的敌人／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
イビルサンダ	7	14	0	2－3	70	18	【雷】	Lv. 15	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为田字形的 9 格内的敌人／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
イフリード	8	12	0	2－3	55	18	【炎】	Lv. 15	在 2 的倍数回合可以发动，攻击范围为田字形的 9 格内的敌人／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
トゥマハーン	18	40	0	1－3	100	10	【暗】	Lv. 15	不会受到对手反击／游戏后期从敌方魔道士身上偷取
アースクエイク	1	10	0	all	50	20	【暗】	Lv. 15	只能在 5 的倍数回合发动，给予全体敌人伤害／游戏后期从敌方魔道士身上偷取



角色解析

キャラクター名		習得スキル	支援効果	成長	HP	Str	Skl	Agl	Def	Mag	Luk	Wlv	Mv
初期クラス				初期	HP	Str	Skl	Agl	Def	Mag	Luk	Wlv	Mv
Lv	お勧め度			上限	HP	Str	Skl	Agl	Def	Mag	Luk	Wlv	Mv
上級クラス				転職	HP	Str	Skl	Agl	Def	Mag	Luk	Wlv	Mv
転職アイテム				上限	HP	Str	Skl	Agl	Def	Mag	Luk	Wlv	Mv

琉南(リュナン)

实用性:？？(正无穷？)



作为主角的他不锻炼是不可能的，所以不论他的成长率如何都要练到最高级看看。LV7修得连续之技，LV15修得飞龙之技，LV35修得见切，转职时修得支援。由于魔力的成长率比较高，所以在对魔导士时相比其他剑士要强。

リュナン		城の戦士(初) 連続の技(LV7 or 転職) 飛竜の技(LV15) カリスマ(転職) 見切(LV35)	ホームズ	成長	A	C	C	B	C	C	C	C	-
ナイトロード				初期	22	6	6	8	4	0	4	5	5
2	-			上限	60	20	20	20	19	15	30	18	12
ロード				転職	+3	+3	+3	+3	+4	+4	0	+2	+1
イベント				上限	60	23	23	23	22	19	30	20	12

库莱斯(クライス)

实用性:6



力和守备的成长率很高，但是技与速度则相对较弱，转职成为最弱的高位骑士职业コマンドナイト，不加移动力，在沙漠里只能跑一格。但是下马后可以用枪是他的长处，使用他要注意配备好威力较高的武器。LV19时修得疾风之技，LV25时修得风水之技，LV37修得见切。

クライス		疾風の技(LV19) 風水の技(LV25) 見切(LV37)	リュナン アーキス リィナ	成長	A	C	B	C	C	D	C	C	-
ルークナイト				初期	24	7	5	5	5	0	4	5	7
2	B			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
コマンドナイト				転職	+3	+2	+2	+1	+2	0	0	+3	0
ナイトの証				上限	60	21	20	19	20	15	30	19	12

阿吉斯(アーキス)

实用性:6



与库莱斯相反的类型，力较弱但是技与速度的成长较高。与库莱斯一样的地方是转职后一样可以在徒步时使用枪。LV16修得烈风之技，LV25修得连续之技，LV38修得再移动。

アーキス		烈風の技(LV16) 連続の技(LV25) 再移動(LV38)	リュナン クライス エステル リィナ	成長	A	C	C	B	C	D	B	B	-
ルークナイト				初期	22	4	5	6	3	0	3	3	7
2	C			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
コマンドナイト				転職	+3	+2	+2	+1	+2	0	0	+3	0
ナイトの証				上限	60	21	20	19	20	15	30	19	12

萨莎(サーシャ)

实用性:7



她是加等级时讲究最多的角色，有两项特技是只能在公主这个职业时修得的，太早转职成飞马骑士的话就学不到了，所以至少要把她练到LV10再转职成飞马骑士。LV20转职成为飞龙骑士后魔力会有所下降，但是力和速的成长会变得很高，是个“大器晚成”型的角色。但是由于初期比较弱所以一定要活用飞兵的职业特性攻击后的再移动来脱离弓兵的射击范围。LV8修得疾风之技，LV10修得支援(职业是公主时)，LV15修得连续之技，转职成飞马骑士时修得再移动。技和速的成长率极高，一定要练。

サーシャ		カリスマ(初) 疾風の技(プリンセスLV8) 索質(プリンセスLV10) 連続の技(LV15) 再移動(1回目の転職時)	ラフィン ケイト リュナン マーテル	成長	B	C	B	A	D	C	B	C	-
プリンセス				初期	18	2	3	6	2	2	6	4	4
1	B			上限	60	17	17	18	17	15	30	17	12
ペガサスナイト				転職	+2	+3	+2	+4	+1	+6	0	0	+3
天馬の笛				上限	60	21	20	21	18	15	30	17	12
ドラゴンナイト				転職	+5	+3	+1	-1	+4	-6	0	+2	0
飛竜の笛				上限	60	23	20	21	22	15	30	19	12

李(リー)

实用性:？(10？－10？)



早期加入的高级职业者，拥有开场时极有用处的远程回复魔法杖，而且可以通过他获得强力的まもりの杖，实在是很富有诱惑力的角色啊。但是由于成长率极低，所以在中盘以后将没有用处，大家自己斟酌看着办吧。修得特技:无！

リー		なし	プラム	成長	B	-	D	C	D	C	C	D	-
司祭				初期	25	0	9	11	3	13	3	12	5
15	A			上限	60	15	20	22	18	22	30	20	12

茱莉亚(ジュリア)

实用性:7



作为剑士她的力量太弱了，成长率也很一般，所以在几个强力剑士出战时她只能坐冷板凳了。但是和几个剑士间发生的剧情很多，相互间有很强的支援效果，而且后期可以修得许多强力特技，所以想用用的话也行。要注意的是必须在提升等级时佩带上撒利亚的书这项提高提升力量和防守数值补正的道具。LV8修得连续之技，LV18修得飞龙之技，LV25修得破邪，第30关如果她在霍姆兹队的话可以从她和希健的老爸——老剑士统帅尤达那学到龙圣之技。

ジュリア		連続の技(LV8) 飛竜の技(LV18) 破邪(LV25) 竜聖の技(イベント)	ガロ ヴェガ	成長	A	C	B	B	C	C	C	B	-
剣士				初期	22	4	10	11	3	0	5	8	5
1	C			上限	60	18	22	23	17	15	30	19	12
ソードマスター				転職	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1
勇者の証				上限	60	21	25	25	18	15	30	20	12

玛迪尔(マーテル)

实用性:7



成长率很平均，由于魔力很高所以使用雷之剑远程打击敌人的话也很强。在这部作品里保留了系列传统的“飞马三姐妹”的设定，她们三人站在一起时发出的必杀一击是谁都不能抵挡的。LV15修得地圣之技，LV25修得连续之技。

マーテル		疾風の技(初) 再移動(初) 地聖の技(LV15) 連続の技(LV25)	リュナン クライス エステル リシュエル フラウ	成長	B	B	B	B	C	C	A	C	-
ペガサスナイト				初期	22	6	7	11	4	8	5	5	7
3	B			上限	60	21	20	21	18	15	30	17	12
ドラゴンナイト				転職	+6	+3	+1	-1	+4	-6	0	+2	0
飛竜の笛				上限	60	23	20	21	22	15	30	19	12

艾斯提尔(エステル)

实用性:7



初期能力值最低，成长率也很弱，但是一经转职成高位的圣骑士，能力值的成长率将突飞猛进，所以在后期的战斗里将能发挥作用。是觉得的“大器晚成”型，很可能有许多人会把她当“甩货”置之不理，但是你真的亏了。在下把她练到LV40时能力与纳隆相差不大(但纳隆早在LV30左右就已经达到顶峰数值了)。到底用不用她呢？(笑？)我的朋友们我都叫他们练着呢，因为……她和我是一个职业啊！(众人皆倒！不理！踩！)LV14死生之技，LV20素质，LV28疾风之技。

エステル		城の戦士(初) 死生の技(LV14) 索質(LV20) 疾風の技(LV28)	ラフィン	成長	B	C	C	B	C	C	B	C	-
ルークナイト				初期	21	4	4	4	4	0	5	3	7
2	B			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
パラディン				転職	+3	+3	+4	+4	+3	0	0	+3	+1
ナイトの証				上限	60	22	22	22	21	15	30	19	12

拉菲恩(ラフィン)

实用性:8



他刚登场时能不用就别用哦，因为他的那个コマンドナイト实在是很弱啊，成长率不高，把他自个的能力发挥给限制了。建议到了转职以后再练他，那时候会发现他的成长速度是你不敢想象的。只要避开了敌方的弓兵和魔法师队，他是无敌的。而且关于他的情节有很多，是重点培养对象，只考虑到他是最强飞行单位也要练他，其他的那些女人……力量和防守比他可是差多了。LV17 修得疾风之技，LV24 修得连续之技。

ラフィン		再移動(初) 疾風の技(LV17) 連続の技(LV24)	シャロン エステル サーシャ	成長	S	B	B	B	C	D	C	B	-
コマンドナイト				初期	27	8	8	7	7	0	2	9	8
6	A			上限	60	21	20	19	20	15	30	19	12
ドラゴンナイト				転職	+2	+2	0	+2	+2	0	0	0	0
イベント				上限	60	23	20	21	22	15	30	19	12

鲁卡(ルカ)

实用性:7



成长率比艾泽基艾尔稍微强一点，而且是使用弓的远程打击单位，所以也比较富有魅力。但是只要是考虑到后期他死亡后，他姐姐，被人称为“弓之女神”的拉凯尔会“复活”成杀戮的“弓之女神”这一点，我想大家会考虑选他的。很早就可以修得突击这项特技也使他成为攻坚战的主力。LV15 修得突击，LV22 修得城之战士，LV30 修得连续之技。

ルカ		突撃(LV15) 連続の技(LV30)	サーシャ ラケル	成長	B	C	B	C	C	D	B	C	-
弓戦士				初期	19	4	5	8	2	0	1	6	4
2	B			上限	60	19	20	20	17	15	30	18	12
ボウマスター				転職	+4	+3	+1	+1	+3	0	0	+1	+1
勇者の証				上限	60	22	21	21	20	15	30	19	12

加罗(ガロ)

实用性:4



初登场时等级最高，拥有当时最强的战斗力，所以由他来将削减敌人的 HP 再由同伴来给予致命的一击是基本战法。成长主要以力量和 HP 为主，其他的比较弱，不能转职，所以到了后期基本不用，但由于可以修得许多强力特技，也许会有人喜欢用他也说不准。LV28 修得死生之技，LV29 修得突击，LV30 修得见切，LV31 修得烈风之技。

ガロ		連続の技(初)・海の戦士(初) 死生の技(LV28)・突撃(LV29) 見切(LV30)・烈風の技(LV31)	ジュリア ホームズ	成長	S	B	C	C	C	-	C	C	-
海賊				初期	35	11	4	10	6	0	1	11	6
7	C			上限	60	19	16	18	18	15	30	16	12

罗珐尔(ロファール)

实用性:8



初加入时已经快满级了，可是数值并不强，特技方面也只能说是马马乎乎，之所以给他打高分是因为他这个职业可以在马上使用剑枪斧弓四个系统的武器，难得啊难得！成长率不高，所以即使练到 LV30 可能也会发现他其实很弱，但是不要太着急着下结论。只要给他使用了提升等级上限的道具，在 LV32 时阁下会获得一个惊喜——修得突击。且不论他的移动力只有 7，在沙漠和沼泽里移动不可，且不论他下马后数值狂减，只要有突击这个特技，配合他的武器相性，绝对是个超使用的角色。对了，别忘了给他使用再移动的书。修得特技:LV32 突击，LV37 破邪。

ロファール		大盾(初)・死生の技(初) 城の戦士(初) 突撃(32)・破邪(37)	サーシャ リュナン	成長	B	C	C	C	C	-	C	C	-
キングスナイト				初期	41	17	16	13	13	2	12	15	7
25	B			上限	60	25	25	25	23	15	30	20	12

维加(ヴェガ)

实用性:8



拥有很高的数值和成长率，号称最强的佣兵，拥有专用武器，一切的一切都早早的决定了他是必练的角色之一，在佣兵里他的力量和防算是不错的了。和其他几个剑士间发生的情节也很多，相互的支援很强，以几个剑士组成的战斗核心是很可靠的。LV15 修得飞龙之技，LV35 修得疾风之技。

ヴェガ		天聖の技(初) 飛竜の技(LV15) 疾風の技(LV35)	シゲン	成長	A	C	B	B	C	D	C	B	-
剣士				初期	26	6	13	13	5	2	5	9	5
4	A			上限	60	18	22	23	17	15	30	19	12
ソードマスター				転職	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1
勇者の証				上限	60	21	25	25	18	15	30	20	12

恩迪(エンテ)

实用性:？？(死人一个)



女主角的她是要在每关都出战的，所以跟着队伍补补血她的等级也就起来了。作为水之巫女的她在最后牺牲了，惨啊！不过一开始时就可以使用记录之杖真的是很爽。LV30 修得召唤。

エンテ		召喚(LV30)	リュナン マルジュ メリエル リシュエル	成長	C	-	C	C	D	C	B	B	-
シスター				初期	15	0	5	8	1	7	7	7	4
2	-			上限	60	15	19	28	16	20	30	19	12

艾泽基艾尔(エゼギエル)

实用性:7



可以修得很多地形特效的特技，成长率也还算马马乎乎，一出场就拥有发动后一击必杀的烈风之技，但是使用斧这样重装备的他技与速不是那么突出，所以只到转职后能使用剑枪斧三系统的武器时，才能发挥出他的实力。LV12 修得山之战士，LV18 修得草原的战士，LV24 修得边境的战士。

エゼキエル		烈風の技(初) 城の戦士(初) 山の戦士(LV12) 草原の戦士(LV18) 辺境の戦士(LV24)	レティーナ	成長	A	C	B	C	C	D	C	C	-
アクスナイト				初期	27	8	6	7	7	0	3	8	4
4	B			上限	60	20	19	19	20	15	30	18	12
サージェント				転職	+2	+2	+2	+2	+1	0	0	+1	+1
ナイトの証				上限	60	22	21	21	21	15	30	19	12

纳隆(ナロン)

实用性:10



重点推荐的人物，在以前的介绍里在下也多次向大家介绍了这个人物的，大家应该有印象。他一出场时虽然能力值很低，但是素质这项特技却是很有用的特技，可以使他在很早就达到 LV20 转职。而他的高位职业黄金骑士（ゴールドナイト）是最强的骑士职业，转职时几乎所有数值都提升 6 点之多，真的很爽。大盾的特技也使他成为能独当一面的强力人物，由他和吉库组成的搭档是初期最强的战斗力。即使到了后期也是数一数二的“强人”。一定要练，一定要练啊！最后要注意的是黄金骑士在下马后徒步战斗时能力值下降很大，在山洞和城内战时要注意。LV12 修得烈风之技（转职为黄金骑士的场合），LV16 修得再移动，转职时修得连续之技和大盾。推荐在 LV11 时转职，当然也可以在第二次分队时把他派到霍姆兹队去，那样在第 30 关可以自由挑选要学的必杀系特技，但是……以琉南军的实力……还是把他留下为妙。

ナロン		素質(初) 烈風の技(ゴールドナイトLV12) 再移動(LV16) 連続の技(転職時) 大盾の技(転職時)	リュナン	成長	A	B	B	C	C	C	B	C	-
ルークナイト				初期	22	5	2	4	3	0	6	5	7
1	A			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
ゴールドナイト				転職	+8	+6	+7	+7	+5	0	+4	0	+1
ナイトの証				上限	60	25	25	25	23	15	30	20	12

纳尔萨斯(ナルサス)

实用性:7



拥有变身的特殊能力，可以变身成队伍中的任意一个同伴，但是变身后数值比真身要低，即使如此，只要是变成纳隆之流的超强单位，他的战斗力仍不容小视哦。因为变身后的能力是自身的能力加上转职的修正值，黄金骑士可是每项数值都有6点以上进帐的超强职业啊，强，实在是太强了。但是不是指的纳尔萨斯。呵呵~LV17修得见切，LV25修得疾风之技，LV31修得连续之技。建议给他使用一个提升等级上限的道具。

ナルサス		変身(初)・カギ開け(初) 見切(LV17)・疾風の技(LV25) 連続の技(LV31)	メル	成長	B	C	C	C	C	D	C	C	-
盗賊				初期	23	4	9	12	2	4	7	7	6
10	B			上限	60	16	20	25	15	15	30	18	12

凯特(ケイト)

实用性:5



本身没有太多的特技，说到能力的话也比与她同一职业的夏伦要弱，所以这个角色练不练都可以。唯一值得一说的大概就是可以给予超强人物暗黑骑士吉库支援了，在早期缺乏弓兵时还可以用一用，以后就算了吧。LV18修得地圣之技，LV27修得再移动。

ケイト		連続の技(初) 城の戦士(初) 地聖の技(LV18) 再移動(LV27)	ジーク サーシャ ロファール	成長	A	C	B	C	C	D	C	B	-
レディナイト				初期	22	6	8	8	5	0	2	6	4
2	C			上限	60	19	20	20	17	15	30	18	12
アローナイト				転職	+2	+1	+1	0	+1	0	0	+1	+3
ナイトの証				上限	60	20	21	20	19	15	30	19	12

拉凯尔(ラケル)

实用性:8



她的实用性高不是因为她的初期能力很强，而是因为由于她发誓不杀人，所以每次攻击都会给敌人留下一格HP，其他的那些要抢经验值的人快上去捡漏哦！在第26关她弟弟死在她眼前的剧情发生以后，她将不再留手，见佛杀佛，见鬼杀鬼。要注意的是虽然她早期只杀魔物不杀人，但是在斗技场里与剑斗士们对战时不会留手，照杀不误。LV16修得破邪，LV31修得见切。

ラケル		連続の技(初) 素質(初) 森の戦士(初) 城の戦士(初) 破邪(LV16) 見切(LV31)	サーシャ ロジャー ルカ	成長	C	C	B	B	D	C	A	B	-
ボウマスター				初期	24	12	16	16	7	0	8	17	5
11	A			上限	60	22	21	21	20	15	30	19	12

蕾尼(レニー)

实用性:10



强烈推荐的角色，绝对是超过“弓之女神”拉凯尔的最强弓兵。力量，技巧，速度无一例外的强，成长率高，移动力补正也是最高的，几率是每9级就能提高一点。在下的蕾尼练到LV40时的移动力是11，比骑马部队还要高???!!!而且是步行单位，不想骑马单位那样经常受很大的地形限制。经常使用突击的话她会是最强的攻坚单位。LV9修得素质，LV19修得风水之技，转职时修得城之战士，LV34修得连续之技。大家可以看到由于很低等级就学会素质，所以提升等级会很容易，本身自己就能学会必杀系的特技是她最大的优点，在突击时……出一个的话……不管是多强防御力的人都不死不行。

レニー		突撃(初) 素質(LV9) 風水の技(LV19) 連続の技(LV34)	ミンツ レオンハート	成長	A	B	B	A	C	D	B	B	C
弓戦士				初期	21	6	8	10	3	0	5	6	4
3	S			上限	60	19	20	20	17	15	30	18	12
ボウマスター				転職	+4	+3	+1	+1	+3	0	0	+1	+1
勇者の証				上限	60	22	21	21	20	15	30	19	12

梅尔汉(メルヘン)

实用性:10(0?)



这又是一个很有讲究的角色，因为他是唯一一个拥有强盗特技的角色。强盗和偷可不一样，偷只能按几率获取对方的武器和道具，而强盗则是将所打倒的对象身上的所有武器和道具都抢过来。这样一个超级“有用”的人物他的数值却奇弱无比，成长率也……几乎等于0，所以使用起来难度很大。想使用强盗这项特技的朋友还是等到第25关得到“やましい心”后修得吧。实在是想用这个人物的话一定要给他吃补药(加能力值的道具)和活用卡特莉给予他的支援。修得特技:无。

メルヘン		盗む(初) 強奪(初) カギ開け(初)	カトリ	成長	D	D	D	D	-	-	-	-	-
頭目				初期	28	9	2	4	4	0	1	6	4
15	S			上限	60	22	17	19	19	15	30	18	12

夏伦(シャロン)

实用性:7



强过同职业的凯特，各数值的成长率都还说得过去，转职后移动力大增是她的魅力。而且给予她支援的拉菲恩和比尔霍多这两个人的战斗力是很强的，所以她也有出场的必要哦。既能用剑近砍又能拿弓远射的角色是很使用的，如果她的力量能再强一点的话……LV15修得突击，LV32修得再移动。

シャロン		城の戦士(初) 突撃(LV15) 再移動(LV32)	ラフィン	成長	B	C	B	B	C	C	C	B	-
レディナイト				初期	24	7	9	10	6	0	7	8	4
6	B			上限	60	19	20	20	17	15	30	18	12
アローナイト				転職	+2	+1	+1	0	+1	0	0	+1	+3
ナイトの証				上限	60	20	21	20	19	15	30	19	12

扎卡利亚(ザカリア)

实用性:7



侍奉撒利亚王家的老将，加入时已经是LV20的高位职业了，没有多大成长的空间，但是由于初期数值比较理想，可以用来作为自军的肉盾。但是要是比尔福特和诺顿都已经成长起来了的话，就用不着叫老将军那么大把年纪还出来砍人了。修得特技:无。

ザカリア		大盾(初) 城の戦士(初)	カトリ	成長	A	C	C	C	C	D	C	C	-
ジェネラル				初期	50	17	14	11	18	0	6	19	4
20	B			上限	60	22	22	19	25	15	30	20	12

明茨(ミンツ)

实用性:8



HP，力量和防守成长率很高的角色，初期就拥有死生之技和突击，突击可是很强的特技哦！一定要给他使用再移动的书，罗杰那家伙就“家里蹲”吧！黑骑士这个职业的成长补正也不低，所以大家可以放心提高他的等级，虽然没有纳隆和吉库那样强但是比阿吉斯，库莱斯之流要好用的多了。修得特技:无。

ミンツ		死生の技(初) 突撃(初)	レニー	成長	S	B	C	C	B	D	C	D	-
ブラックナイト				初期	32	11	12	11	10	0	2	9	7
9	A			上限	60	22	22	22	22	15	30	19	12

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

莱内尔(ライネル)

实用性:7



另一个艾泽基艾尔，但是特技强过艾泽基艾尔，所以实用性应该比他高。低位职业时使用的是枪也是他强于艾泽基艾尔的地方，活用ピラム(PILUM)吧。HP,力量和运气的成长率比较高，值得一用。LV17 修得见切，LV21 修得剑斗士。

ライネル		死生の技（初） 城の戦士（初） 見切（LV17） 剣闘士（LV21）	ノートン サーシャ ケイト	成長	A	B	C	C	C	D	B	C	D
スピアナイト				初期	26	8	6	11	5	0	3	9	5
5	B			上限	60	20	19	19	19	15	30	18	12
サージェント				転職	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	+1	+1
ナイトの証				上限	30	22	21	21	21	15	30	19	12

利修艾尔(リシュエル)

实用性:8



成长率最高的魔法单位，魔力，HP，防御力的成长率都很不错。初期加入时的能力值已经足以让他立刻投入到战斗中，专用武器威力强劲，而且耐久度很高。开始就拥有地圣之技和疾风之技(要注意：疾风之技在攻速比对手高时必定能发动，但是前提必须是攻速高于对手)。修得特技：LV15 破邪，LV32 连续之技。由于没有必杀系的特技，所以将他编到霍姆兹对去，在 MAP30 学习一项必杀系特技亦无不可。

リシュエル		疾風の技 地聖の技 破邪（LV15） 連続の技（LV32）	エンテ メリエル バド マーテル	成長	A	D	B	C	C	B	C	B	-
魔道士				初期	24	0	10	9	6	11	9	13	5
8	S			上限	60	15	20	19	17	19	30	18	12
賢者				転職	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1
聖者の証				上限	60	15	23	23	19	22	30	20	12

尤达(ヨーダ)

实用性:7



加入时等级已经达到上限，有兴趣的话可以给他用个スーパーブルプ提高等级上限。但是他的成长率很一般，再加 10 个等级也不见得能变得多强。但是考虑到他和他儿子希健，女儿茱莉亚三人之间强力的支援效果和强劲的龙圣特技，可以考虑使用他到最后。初期拥有龙圣之技，飞龙之技，烈风之技，破邪之技和边境之战士，光靠特技已经很强劲了，注意提高他的防御力。

ヨーダ		竜聖の技（初） 烈風の技（初） 飛竜の技（初） 辺境の戦士（初） 破邪（初）	ジュリア シゲン	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ソードマスター				初期	40	16	22	21	8	6	13	18	6
30	?			上限	60	21	25	25	18	15	30	20	12

比尔福特(ビルフォード)

实用性:9



接近战最强的角色(断言)！全部能力的成长率都很高，更要命的是他还有移动力上升的补正，几率是每 20 级要升一点。力量，技巧都不错，防守更是全角色最强，一定要加以锻炼！一定！要注意的仍然是要避开手持破甲系武器的敌人(エストック，アーマーキラ，ハンマー)。LV26 修得见切，LV31 修得连续，LV38 修得突击。看到特技大家可以看出他的使用方法是很值得研究的，因为当见切特技学会的时候，就代表他不再害怕破甲系的武器了，而最初就拥有了的大盾也保证了大家可以放心锻炼他的等级。

ビルフォード		大盾の技（初） 死生の技（初） 見切（LV26） 連続の技（LV31） 突撃（LV38）	シャロン	成長	A	B	B	B	B	D	B	C	D
アーマーナイト				初期	35	9	8	6	12	0	5	12	3
8	S			上限	60	20	19	17	24	15	30	18	12
ジェネラル				転職	+2	+2	+3	+2	+1	0	0	+2	+1
ナイトの証				上限	60	22	22	19	25	15	30	20	12

托姆斯(トムス)

实用性:5



能力索然不错，可是他的移动力也太低了。而且使用大型盘弩的话将不能再次移动，这一点也很头疼。成长率还行，用不用看个人爱好而言了。但是在初期拥有最高的防御力(比诺顿高)，是个很好的盾牌。LV30 修得连续之技。

トムス			プラム パーツ	成長	B	C	B	C	C	-	C	B	-
ウッドシューター				初期	30	10	6	7	15	0	1	6	3
3	C			上限	60	20	20	20	30	15	30	18	12

巴托(バド)

实用性:8



与尤尼比起来，魔力，攻击力的成长率更高，所以战斗力也相应要强一些。由于可以学到素质的特技，所以提升等级也相当容易。由于魔力很高，所以可以给她装上雷剑间接打击敌人，偷盗，升级两不误。给她使用提升等级上限的道具后，升到 LV40 还可以学到连续 5 回攻击的龙圣之技，她加入以后，看来可以给尤尼放长假了。修得特技：LV10 素质，LV40 龙圣之技。

バド		力半閃け（初）・盗む（初） 森の戦士（初） 素質（LV10）・竜聖（LV40）	ナルサス リシュエル	成長	B	C	B	B	D	B	A	B	-
盗賊				初期	18	1	6	16	0	6	6	4	5
2	S			上限	60	16	20	25	15	15	30	16	12

蕾迪娜(レティーナ)

实用性:8



作为神官成长率还行，初期数值也还不错，由于刚加入时就已经拥有素质的特技，所以升级的速度会比较快。专用的沉默之杖在后期是极有用的宝物，能让所有的敌方魔法师在一个回合里不能使用任何魔法，这在后期魔法师多的 MAP 里将发挥奇效，所以只要阁下确定了要选择艾泽基艾尔的话，就一定要将她妹妹也招至旗下。修得特技：LV8 召唤。

レティーナ		素質（初） 召喚（LV8）	クライス エゼキエル	成長	B	D	C	B	D	B	B	B	-
神官				初期	18	0	10	6	1	13	12	10	4
3	A			上限	60	15	17	18	16	19	30	18	12

璞拉姆(プラム)

实用性:8



虽然能力不强，成长率也不高，但是第 10 关发生的事件后可以修得跳舞这项重要特技，一跃成为每战必出场的重要角色。和她哥哥巴茨间的支援也很强，值得一用。

プラム		踊る（イベント）	パーツ エンテ リー レオンハート	成長	B	-	-	C	D	B	A	C	-
神官				初期	18	0	2	3	1	4	6	4	4
1	A			上限	60	15	17	18	16	19	30	18	12

卡特莉(カトリ)

实用性:回答不能，问答无用!



第二次分队结束后就离开了队伍，使用她的时间很短，但是她在时候和恩迪一样是每关都必须出场的角色，所以跟着大家补补血加加经验略，没什么要特别注意的，有的话也就是可以自由变身成火龙，喷一喷敌人。修得特技：无。

カトリ		召喚（初）	ホームズ ゼノ ユニ	成長	B	-	C	B	D	B	B	A	-
シスター				初期	17	0	4	8	1	7	5	7	4
1	-			上限	60	15	19	20	16	20	30	19	12

萨恩(サン)

实用性:10



不弱于纳隆的骑士。因为他拥有突击的特技,还有必杀系的特技风水之技,而纳隆没有必杀系的特技,大盾也是黄金骑士的职业特技。成长率超高,又拥有素质,所以轻易就可以练到40级。到时候你会发现她的强大的确不是其他那些骑士能比拟的。LV5修得素质,转职时修得突击,LV25修得风水之技,LV40修得见切。

サン		再移動(初) 素質(LV5) 突撃(転職時) 風水の技(LV25) 見切(LV40)	フラウ	成長	A	C	A	B	C	C	C	B	-
ルークナイト				初期	20	6	5	7	4	0	6	3	7
2	S			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
ブラックナイト				転職	+4	+3	+4	+4	+4	0	0	+3	+1
ナイトの証				上限	60	22	22	22	22	15	30	19	12

希罗(シロウ)

实用性:7



全部数值的成长率都不错,HP的成长率特别高,但是由于能学到的特技少之又少,所以不算很强。而且他这个职业里还有初登场就是高位职业的莱昂哈特在,是否锻炼他完全取决于阁下个人的爱好了。LV14修得再移动,LV28连续之技。

シロウ		草原の戦士(初) 再移動(LV14) 連続の技(LV28)	レオンハート	成長	A	C	B	C	C	D	B	B	-
ホースメン				初期	24	8	8	9	5	0	3	5	7
5	B			上限	60	21	20	21	18	15	30	17	12
マムルーク				転職	+3	+1	+1	+1	+2	0	0	+2	0
ナイトの証				上限	60	22	21	22	20	15	30	19	12

芙萝(フラウ)

实用性:8



成长率还行,尤其是技巧和速度,比她姐姐玛迪尔要稍微强一些。飞行单位虽然很容易被敌方弓兵干掉,但是在某些场合却非用到她们不可。比如第30关时不派有战斗力飞行单位把敌方的奥加战士干掉的话,他们会把那些免费学习强力特技的民家给烧光。LV12修得连续之技,LV25修得破邪。

フラウ		再移動(初) 連続の技(LV12) 破邪(LV25)	カトリ サン マーテル	成長	A	C	B	B	C	C	C	B	-
ペガサスナイト				初期	24	7	5	11	5	8	8	5	7
1	A			上限	60	21	20	21	18	15	30	17	12
ドラゴンナイト				転職	+5	+3	+1	-1	+4	-6	0	+2	0
飛竜の笛				上限	60	23	20	21	22	15	30	19	12

萨姆森(サムソン)

实用性:9



最强的用斧子的角色,HP的成长率绝对是S级,力量,技巧,速度的成长率也是一流的,即使用的是斧头也经常攻速比对手快是他的优点。修得疾风之技以后更是不得了,经常会在对手进攻时抢先出手,并一招毙敌。他和希健,泽诺,阿特洛姆组成的"铁四角"是极强的攻击组合。防御力稍微弱了一点,但是也比剑士要强,所以是绝对值得信赖的伙伴。本身不能修得必杀系的特技(飞龙之技－三倍攻击,龙圣之技－连续5回攻击,风水之技－防御力无视的一击和烈风之技－一击必杀),所以一定要在第30关是让他学到至少一种必杀系的特技,那样的话才能发挥他的最大战斗力。LV14修得疾风之技,LV20修得见切,LV29修得连续之技。

サムソン		辺境の戦士(初) 疾風の技(LV14) 見切の技(LV20) 連続の技(LV29)	なし	成長	S	B	B	B	C	D	C	C	-
斧戦士				初期	31	9	10	13	6	0	4	10	5
6	S			上限	60	20	20	21	18	15	30	18	12
ウォーリア				転職	+3	+2	+2	+2	+2	0	0	+2	+1
勇者の証				上限	60	22	22	23	20	15	30	20	12

莉莉(リーリエ)

实用性:8



初期拥有跳舞的特技,和璞拉姆很相似,但是跳舞这么有用的特技还是多多益善的哦!所以带她出场吧!别的就不多说了。又不能转职,又不能学会召唤,除了回复HP和跳舞回复同伴的行动力,她一点战斗力都没有。但是神官嘛!能力又低(除了魔力),能给她多大的指望啊?对于她来说要提升的只有魔力和武器等级而已. 修得特技:无

リーリエ		歌う(初)	アトロム ユニ	成長	C	-	D	B	C	C	A	D	-
神官				初期	18	0	2	3	1	4	12	3	4
1	A			上限	60	15	17	18	16	19	30	18	12

巴茨(バーツ)

实用性:5

伐木工人的他在不经意间救出了水之巫女,其后和妹妹一起加入到琉南的队伍中。HP的成长率绝对是S级的,力量和速度也很强,但是技和防守就弱了点,对于使用斧这样命中率低下的重武器的人……没有什么太大的用处,在初期时也许你会觉得他好用,但是到了后期绝对是"家里蹲"。LV15修得突击。



バーツ		山の戦士(初) 突撃(LV15)	エンテ プラム	成長	S	B	C	B	C	-	C	C	-
斧戦士				初期	29	9	6	10	5	0	1	8	6
3	C			上限	60	20	20	21	18	15	30	16	12
ウォーリア				転職	+3	+2	+2	+2	+2	0	0	+2	+1
勇者の証				上限	60	22	22	23	20	15	30	20	12

莉娜(リィナ)

实用性:8



成长率不错,有素质的特技,虽然初期数值很低,但是经过一段时间的修炼可以一跃成为超过她兄长和未婚夫的骑士。以前没有修炼艾丝提尔的话可以考虑将她培养起来,因为我军里的三个圣骑士职业的人一个成长率低(罗杰),一个初期太弱难以提升等级(艾丝提尔),想在后期攻略时仍有圣骑士用的玩家就练莉娜吧。修得特技:LV9再移动,LV18疾风之技,LV23连续之技。

リィナ		素質(初) 再移動(LV9) 疾風の技(LV18) 連続の技(LV23)	アーキス	成長	B	D	B	B	D	B	B	B	D
ルークナイト				初期	20	3	3	6	2	0	18	2	6
1	B			上限	60	19	18	18	18	15	30	16	12
パラディン				転職	+3	+3	+4	+4	+3	0	0	+3	+1
ナイトの証				上限	60	22	22	22	21	15	30	19	12

尤尼(ユニ)

实用性:7



这布作品的盗贼战斗力都很弱,不能再对他们的战斗力抱有任何的希望,但是由于技巧和速度都很强,还能在战斗是偷取敌人的武器和道具,所以在对付那些手持强力武器(想自己得到的武器)的敌人时不妨用用他们,打中了就可以按照一定的几率获取对方的武器和道具了,不一定非要打掉对方的HP。最后要说的是盗贼们要出战的话一定要练到30级,再配上皮盾铁盾等便宜货,免得被敌人轻松干掉。LV12修得边境的战士,LV28修得连续之技,LV35修得支援。

ユニ		盗む(初)・カギ開け(初) 辺境の戦士(LV12) 連続の技(LV28) カリスマ(LV35)	ゼノ リーリエ カトリ	成長	C	-	B	B	D	C	B	C	-
盗賊				初期	18	1	7	12	0	2	7	6	5
1	A			上限	60	16	20	25	15	15	30	18	12

里贝卡(リベカ)

实用性:6



加入时间过晚，初期就可以使用召唤系的魔杖恐怕是她唯一可取之处了。成长率较以前几位出现的司祭要高，而且可以修得素质的特技，只要积极的使用魔杖提升等级，可以用来填补恩迪出走以后留下的空缺。但如果想让蕾迪娜加入的话，她就不会出现，所以玩家要在她和蕾迪娜两人里作一个选择。修得特技：LV16 素质，LV38 支援。

リベカ		召喚（初） 素質（LV16） カリスマ（LV38）	なし	成長	A	D	B	B	C	B	B	B	-
神官				初期	20	0	4	7	2	9	7	10	4
3	B			上限	60	15	17	18	16	19	30	18	12

梅里艾尔(メリエル)

实用性:9



魔力，技巧和速度的成长率都很高，尽快使用她的专用魔法提升经验值吧。反正既能为同伴加数值又能获得经验，何乐而不为呢？转职以后就可以使用重量比较轻的风和雷系魔法了，那时候再将她的战斗力发挥出来吧。LV15 修得死生之技，LV30 修得天圣之技。

メリエル		死生の技（魔道士LV15） 風水の技（賢者LV15） 天聖の技（LV30）	エンテ マルジュ リシュエル	成長	B	-	B	B	C	B	C	C	-
魔道士				初期	19	0	6	7	2	7	6	5	4
1	S			上限	60	15	20	19	17	19	30	18	12
賢者				転職	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1
聖者の証				上限	60	15	23	23	19	22	30	20	12

库莉希奴(クリシーヌ)

实用性:5



除了是个能偷东西的剑士，她一无是处。战斗力比盗贼高一点点，但是比其他的剑士不知道要差到哪去了，有多的转职道具的话还是留给别人用吧。成长率极低的角色，没有“特殊”爱好(笑)的话就别用她算了。维加和她在一队的话会发生她追究维加 5 年前杀害她恋人的事情，之后狂加支援。LV17 修得飞龙之技。

クリシーヌ		盗む（初） 飛竜の技（LV17）	シゲン	成長	B	C	D	C	C	D	C	C	-
剣士				初期	20	3	7	9	2	6	7	5	5
1	C			上限	60	18	22	23	17	15	30	19	12
ソードマスター				転職	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1
勇者の証				上限	60	21	25	25	18	15	30	20	12

梅尔(メル)

实用性:8

成长率很一般，数值不强，特技也很一般，但是为什么给这么高的分呢？因为她是能在马上跑着给同伴们回复 HP 的单位。移动力上升的概率也是每提升 25 级时就应该加一点的，所以很可能你玩时她会有一，两点移动力的进帐。给予罗杰的支援也很强，还有魔力之杖人手，一定要用！LV14 修得再移动。



メル		再移動（LV14）	ロジャー マルジュ	成長	B	C	C	B	C	B	D	C	D
トルバドール				初期	22	2	6	8	3	6	8	6	7
3	A			上限	60	17	18	18	17	18	30	18	12

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

泽诺(ゼノ)

实用性:8



初期数值很差，也许会有不少人放弃使用他。但是他的特技和成长率极高，初登场的那一关把他锻炼起来的话后面的关就好打多了。虽然技和速度弱于希健，但是防守要强很多，而且力量也不俗。勇者这个职业的实用性在在下看来要高于剑士统帅这个职业。LV13 修得烈风之技，LV20 修得破邪，LV30 修得飞龙之技。

ゼノ		海の戦士（初） 烈風の技（LV13） 破邪（LV20） 飛竜の技（LV30）	カトリ ホームズ	成長	A	B	B	B	C	D	B	C	-
戦士				初期	24	6	7	9	4	0	4	6	5
1	S			上限	60	19	20	20	18	15	30	18	12
勇者				転職	+3	+3	+3	+2	+2	0	0	+2	+1
勇者の証				上限	60	22	23	22	20	15	30	20	12

爱莉莎(エリシャ)

实用性:8



转职以前就能学会突击的特技，对于魔法师而言这无异于如虎添翼。由于这部作品里的魔法防御力只有魔力的一半，所以魔法攻击只要命中的话其伤害将是致命的。在这样的环境下出突击的话，很无耻哦！成长率不是很高，但是只要能锻炼起来，一样很强，所以属于那种一定要锻炼的角色。LV16 修得突击，LV32 修得连续之技。

エリシャ		突撃（LV16） 連続の技（LV32）	なし	成長	B	-	B	B	D	C	B	B	-
魔道士				初期	20	0	7	7	3	7	5	7	4
3	A			上限	60	15	20	19	17	19	30	18	12
賢者				転職	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1
聖者の証				上限	60	15	23	23	19	22	30	20	12

罗杰(ロジャー)

实用性:7



初登场时能力值还行，可是他的成长率也太低了。而且作为骑兵单位学不会再移动的特技，到了后期真的是没什么大用处。数值差的话特技经常发动也好啊，但是在下使用他时他好象不太“喜欢”出特技，经常在要保命的时候不出大盾的特技，真是要把人给气死，喜欢大家玩的时候他会勤快一点。LV18 修得死生之技。

ロジャー		疾風の技（初） 大盾の技（初）・城の戦士（初） 死生の技（LV18）	メル	成長	A	C	C	C	C	D	C	C	-
パラディン				初期	29	10	14	11	8	0	3	9	8
5	B			上限	60	22	22	22	21	15	30	19	12

吉库(ジーク)

实用性:10(–10)



以他初登场时的超强数值很全角色中最强的成长率，他觉得是队伍里最强的角色之一。但是由于只能使用他到第 23 关，以后他会背叛琉南，回到暗之王的身边，所以把他练起来了对后期的战斗也没有什么帮助。更重要的是他把别人的经验值还都抢走了！但是考虑到琉南队普遍的不易提升等级，所以……还是用用吧。但是最后你可能会后悔也说不准哦，因为他在第 31 关带队攻打琉南时的数值就是你练的数值，可能初期你最强的角色会成为你中期最强的敌人哦。自己考虑好再决定用不用吧。LV14 修得再移动，他的初期特级已经很多很全很强了。

ジーク		見切の技（初）・死生の技（初） 連続の技（初）・素質（初） 辺境の戦士（初）・再移動（LV14）	ケイト	成長	S	A	A	B	B	C	C	B	-
ダークナイト				初期	31	11	10	11	8	8	8	11	7
5	S			上限	60	22	20	20	21	15	30	19	12

玛尔殊(マルジュ)

实用性:8



强力的专用魔法,魔导士里较高的技,速度,防守成长率,都说明他是非常值得大家去练的人物。由于专用魔法威力不是很强(重量轻,命中高是它的优点),所以相比较而言,他的专用魔法在初期使用起来更得心应手。LV19 修得连续之技,LV39 修得突击。

マルジュ	連続の技(魔道士LV19) 天聖の技(賢者LV20) 突撃(LV39)	エンテ メル	成長	A	-	B	B	C	C	B	C	-
魔道士			初期	20	0	8	7	3	6	4	7	4
1 / 8			上限	60	15	20	19	17	19	30	18	12
賢者			転職	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1
賢者の証			上限	60	15	23	23	19	22	30	20	12

阿特洛姆(アトロム)

实用性:8



比泽诺稍微要弱一点,因为他的特技比泽诺要少一个飞龙之技。而且成长率也比泽诺稍微低一点,但是以勇者的职业相性,连到 LV30 左右时也是很强的单位了。能学到连续之技或者疾风之技这一类速度打法的话他会更强。LV15 修得天圣之技,LV26 修得烈风之技。

アトロム	天聖の技(戦士LV15) 烈風の技(LV26)	リーリエ カトリ	成長	A	B	B	B	C	D	C	C	-
戦士			初期	24	6	7	9	4	0	5	6	5
3 / A			上限	60	19	20	20	18	15	30	18	12
勇者			転職	+3	+3	+3	+2	+2	0	0	+2	+1
勇者の証			上限	60	22	23	22	20	15	30	20	12

莱昂哈特(レオンハート)

实用性:8



成长率不算低,初期数值和特技都很不错,作为弓骑士同时还能使用剑是他的魅力。霍姆兹军里缺乏强有力的骑士,他的加入正好填补了这项空白。他的主要任务还是削减敌兵的 HP,再让其他同伴来获取经验值,到了后期干脆不用算了,因为城内战的地图里骑士系一般都混不开(除了纳隆)。修得特技:LV22 破邪。

レオンハート	草原の戦士(初)・再移動(初) 連続の技(初)・天聖の技(初) 破邪(LV22)	ブラム シロウ	成長	A	B	C	C	C	D	C	B	-
マムルーク			初期	32	13	12	12	9	0	4	10	7
12 / C			上限	60	22	21	22	20	15	30	19	12

希健(シゲン)

实用性:9



成长率高,拥有不死的魔剑,最强的剑士,比维加的成长率还要高。物语的重要人物之一,关于他的情节有很多,其实说了那么多,只是要强调一点,那就是他很强,是非用不可的人物。OVER。对了,LV21 修得剑斗士,LV28 修得飞龙之技,LV38 修得疾风之技。特技也很强,足够打到最后了。

シゲン	連続の技(初) 海の戦士(初) 剣闘士(LV21) 飛竜の技(LV28) 疾風の技(LV38)	ホームズ ジュリア ヴェガ クリシーヌ	成長	A	C	B	B	C	D	B	B	-
剣士			初期	25	7	12	14	5	0	5	10	5
7 / S			上限	60	18	22	23	17	15	30	19	12
ソードマスター			転職	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1
勇者の証			上限	60	21	25	25	18	15	30	20	12

哈加尔(ハガル)

实用性:6



能力值强于以前的托姆斯,所以他加入以后托姆斯也就被淘汰了,什么?你早就没用了?……成长率一般,除了初期加入时修得的连续之技和素质,不能修的其他特技了应该扔掉不管(笑),但是战车系的超强防御力始终是让人很满意的,想用的话可以用用。

ハガル	連続の技(初) 素質(初)	ミンウ	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ウッドシューター			初期	?	?	?	?	?	?	?	?	?
? / ?			上限	60	20	20	20	30	15	30	18	12

歇拉(シェラ)

实用性:9



只所以给出那么高的评价,是因为她是我军里唯一一个会空间转移的角色(最后一话加入的雷达的贤者艾弗里德不算)。成长率马马乎乎,由于不能转职,所以某些成长较次的数值难以获得平衡,所以提升她的等级时最好能配上圣书。可以用她来打击那些躲在角落里胡乱召唤小怪的召唤师和使用远程回复魔杖的暗黑司祭,省得被他们搅乱战术。修得特技:无。

シェラ	ワープ(初)	シゲン	成長	B	-	B	B	C	C	C	B	-
魔女			初期	25	0	7	10	3	11	3	12	3
8 / S			上限	60	15	18	21	17	20	30	20	12

霍姆兹(ホームズ)

实用性:9



太强了!他的初期数值就很强,当时以为他不会转职的,结果到了第 29 关还是转了,转了以后还能使用剑,真的是好爽!他的成长率也很高,特技也还比较全,是个"称职"的副主角。LV16 修得飞龙之技,LV32 修得连续之技,转职时修得支援。

ホームズ	カギ開け(初) 海の戦士(初) 飛竜の技(LV16) カリスマ(転職) 連続の技(LV32)	リュナン シゲン カトリ	成長	A	C	B	C	C	C	B	B	-
ボウヒーロー			初期	29	11	10	11	7	0	6	10	5
6 / -			上限	60	22	22	22	19	15	30	20	12
ハイドハンター			転職	+2	+1	+1	0	+2	0	0	0	+1
イベント			上限	60	23	23	22	21	15	30	20	12

诺顿(ノートン)

实用性:7



初期最强防守型角色,守备力高是他的优点,HP 和力量,技巧值的成长率也很高,但是一定要注意躲开手持破甲武器的对手。转职以后是比较特殊的アイアンナイト,属于马上兵种,移动力高是他的优点。总之只要活用他的特性他会是比较强的单位。LV25 修得大盾。

ノートン	死生の技(初) 城の戦士(初) 大盾の技(転職後LV12 or 25)	ケイト サーシャ ライネル	成長	A	B	B	C	C	-	C	C	-
アーマーナイト			初期	34	8	7	4	12	0	2	6	3
4 / A			上限	60	20	19	17	24	15	30	18	12
アイアンナイト			転職	0	+2	0	0	+1	0	+1	0	+3
ナイトの証			上限	60	22	19	17	25	15	30	19	12

蕾娜(レネ)

实用性:10



最强的神官,HP,技巧,速度,防守的成长率都很不错,持有专用的传送魔杖和破邪之杖。光这两样武器就足以体现她的重要性了。初期就拥有召唤和边境之战士的特技,在最后几关基本是在优势地形上作战。必选的回复系和辅助系角色。

レネ	しょうかん(初) 辺境の战士(初)	レオンハート アトロム メリエル	成长	B	D	B	B	C	C	B	C	D
せいじゃ			初期	22	0	12	12	4	16	7	17	5
13 / A			上限	60	15	21	21	?	?	30	?	5

艾弗里德(アフリード)

实用性:8



数值还不错，但是成长率一般，特技方面就只有一个瞬间移动，实在是太次了。不过看在没有他那么瞬间移动一下，咱们就打不穿这个游戏的份上，就为他热烈鼓掌一次吧。(必须用他瞬间移动出来从门里使用钥匙开门，要不自军所有的其他角色都将被一直困死在门外)

アフリード		ワープ (初)	エリシャ マルジュ メル	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
賢者				初期	38	0	22	18	9	19	8	20	5
35	?			上限	60	15	23	23	19	22	30	20	12

维努(ヴェーヌ)

实用性:7



实力并不如想象中的强，除了和两个妹妹在一起时必杀率大增——这可是《火炎之纹章》系列里的传统保留技，没什么很特别的。初期魔力值很高，转职后损失不小，不如不转。在下的意见是只转萨莎就行了，剩下的天马三姐妹还是老老实实骑飞马去吧，龙就免了。

ヴェーヌ		?	?	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ペガサスナイト				初期	?	?	?	?	?	?	?	?	?
?	?			上限	60	21	20	21	18	15	30	17	12
ドラゴンナイト				転職	+5	+3	+1	-1	+4	-6	0	+2	0
飛竜の笛				上限	60	23	20	21	22	15	30	19	12

塞内特(セネト)

实用性:9



超强的初期数值和成长率，拥有四把圣剑之一的圣剑卡南，使用起来的确是十分之得心应手，可惜只能在最后一关使用。在特技方面他拥有地圣之技，死生之技和支援。没有强力特技是他唯一的缺陷，如果能早点加入，并且还能去依尔村学那么一两样必杀系特技该多好……(别做梦了，在骗字数吧你？)

セネト		地聖の技 (初) 死生の技 (初) カリスマ (初)	ティーエ	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
プリンス				初期	47	23	21	20	20	14	15	20	5
22	?			上限	60	23	23	23	22	19	30	20	12

迪亚(ティーエ)

实用性:9



和塞内特差不多性质的角色，拥有圣剑雷达，还能使用魔法攻击，好象是本作里唯一一个魔法剑士。另外还拥有天圣之技和飞龙之技两个强力特技，不论在喽罗还是对BOSS战里都会有较佳表现。在四名圣剑持有者中，成长率强于琉南低于塞内特和霍姆兹，酸是一位不错的战士。

ティーエ		天聖の技 (初) 飛竜の技 (初)	セネト	成長	?	?	?	?	?	?	?	?	?
レダプリンセス				初期	34	17	22	25	13	25	21	20	5
22	?			上限	60	21	23	25	21	25	30	20	12

隐藏角色加入方法

通常在战术MAP里，与能加入的角色相临时会出现“话す”(对话)的指令。而下面将要介绍的角色则不是通过哪个方法获得的，要使她加入必须满足复杂的条件。下面就来介绍一下收她的具体办法。

蕾迪娜(レティ－ナ)

双目失明的少女，是艾泽基艾尔的妹妹，在贝尔泽的教会里修行。很讨厌战争，但是与库莱斯的偶然相遇去改变了她的命运。

A 库莱斯与蕾迪娜的相遇

在MAP8过关以后的第一次分流时，一定要将库莱斯与阿吉斯编到霍姆兹队中。然后在MAP11战斗以前，让霍姆兹队通过贝尔泽砦发生剧情。库莱斯，阿吉斯两人与蕾迪娜意外的相遇，其中发生的对话……挺有趣的，蕾迪娜和库莱斯两人看来是一见钟情了。

B 一定要在马龙那选择艾泽基艾尔成为同伴

具体是在MAP1过关后还是在MAP11攻略以前都可以，只要以艾泽基艾尔在队中的状态通过贝尔泽就行。

C 将“いやしのしずく”交给蕾迪娜

在MAP13过关以后到MAP15攻略以前的这段时间，给库莱斯装上一个“いやしのしずく”(治愈的药水，道具店有售)的道具，并前往贝尔泽。之后会有一连串的事件发生，但是要注意库莱斯和阿吉斯两人都必须在霍姆兹队中，两人中的任何一个人战死都不会有情节发生。

D 将“おまもり”交给蕾迪娜

与步骤C相同，不过这次是必须在MAP15过关以后，给库莱斯装上一个“おまもり”(护身符，道具店有售)前往贝尔泽。之后会有情节发生，要注意的是必须在MAP16攻略以前去把这件事件引发。

E 蕾迪娜出行

在MAP19过关以后，故事重新转到霍姆兹篇。在做别的事情之前还是先回一趟贝尔泽，如果以前的情节都发生过了的话，就会发生获知蕾迪娜已经离开贝尔泽，不知道去哪的消息这一事件。

F 在哈尔发砦的命运的再会

在此，要在第二次分流时将阿吉斯和库莱斯调回琉南队，并且库莱斯要具备一定的战斗力，还没转职的话就尽快转职，保证他能击倒MAP25里西蒙手下的龙骑士玛寇(マルコ)。

在MAP25攻略时将库莱斯带出来，并让他给予玛寇最后一击。之后，玛寇会叫库莱斯去村子里看看，那个一直想念着库莱斯的少女生活得很幸福。之后进入正常攻略的情况下，访问后里贝卡会加入的那个民家，蕾迪娜会加入到同伴中。但是要注意的是如果想让蕾迪娜加入的话，里贝卡就不会加入了，两人的作用大致相同，如何取舍就由阁下自己做决定了。

游戏里技

A 盗贼的使用方法

队伍中一共会有四个盗贼加入。尤尼和巴托两人只能作为纯盗贼使用，力量和防守成长率极低，简直就不能指望她们能杀死敌人。库莉希奴虽然职业是剑士，但是力量和防守的成长也很一般，所以她们三个人都只能作为纯粹的偷东西而存在的角色。剩下一个纳尔萨斯由于能变身，所以使用方法要另议，请参考后文相关文字。说了那么多，只是想叫大家知道这部作品里的盗贼，已经不能指望他们像《圣战系谱》和《トラキア776》里那样既能打又能偷，还能帮忙开门开箱子。如果仅仅是为了偷对手手上的道具和武器的话，干脆就不要指望她们的战斗力，把他们手上的武器全都卸掉，这样可以最大限度的发挥她们的回避率，当然这取决于她们的速度值和运气值是不是够高。战斗发生后，不需要命中

敌人一样可以盗取对手的武器和道具是这部作品新加入的特性。另一特性是先偷道具栏的物品，再偷武器栏的物品，不能具体指定到底要偷哪一个物品，且成功与否全是随机的。因此各位就努力提高她们的速度和运气然后看他们边左闪右闪边偷东西吧。

B 在战斗中打倒某些特定的敌人后可以随机获得的武器和道具

【ゾンビ】 ————药草
【グレイスマミー】 ————药草
【スケルトン】 ————革のたて
【メイルスケルトン】 ————ソルの剑
【ハーピー】 ————おまもり
【オーガ】 ————リペアハンマー
【アークオーガ】 ————ドラゴンアクス
【ガーゴイル】 ————金货の袋
【ドラゴンゾンビ】 ————ドラゴンアロー
【ゴーレム】 ————ステラの剑
【ストーンゴーレム】 ————ステラの剑
【オープス】 ————いやしの果实
【ダークソルジャー】 ————ドラゴンスピア
【ダークナイト】 ————ルナの剑
【ドラゴンナイト】 ————ルナの剑

角色状态栏

ATC 装备武器后的攻击力
LV 当前等级
RNG 装备该武器时的射程
EXP 当前经验值，满 100 时升级
HLT 装备武器后的命中率
MV 移动力
CTR 装备该武器后的必杀率
DEF 对物理攻击和魔法攻击的抵御力（—上—）
SPD 攻速，比对方高出 5 点时追加一次攻击
STR 力量，影响装备武器后的攻击力 （—下—）
SKL. 技巧，影响命中率和必杀攻击的发动率
AGI 速度，影响回避率和攻速
DEF 守备，对物理攻击的防御力
MAG 魔力，影响魔法攻击力和魔法防御力
LUK 运气，影响回避率和对必杀攻击的回避率
WP 该角色的综合战斗力评价
JOB 角色的职业类别，分为步兵系，骑士系，魔导系等
WPN 可以使用的武器类别
SKILL 该角色会的特技
WLV 武器等级，很重要的数值，所有武器都有它要求的最低武器等级参数。只有到达了该等级才能使用相应等级的武器。一般高级武器肯定是比较强力的武器。

各种计算公式

A 计算上应该注意的：
各种除不尽的数值全部忽略小数点后的尾数。
(例)7 ÷ 3 = 2、10 ÷ 4 + 3 = 5、20 ÷ 7 + 15 ÷ 7 = 4
[]内的数值最小到 0，如果是负数的话也以 0 为准
(例)[2] = 2、[- 1] = 0、[0] = 0

B 关系到各主要人物参数的计算公式
Atc.（物理攻击力） = Str. + 所装备武器的威力
※如果所持对攻击目标有特效的话，武器威力为正常时的 3 倍。
Atc.（魔法攻击力） = Mag. + 所装备魔法的威力
※如果所持对攻击目标有特效的话，魔法威力为正常时的 3 倍。
Spd.（攻击速度） = Agi. - 所装备武器的重量
Crt.（必杀率） = Skl. + 所装备武器的必杀率 + 支援效果 + [所装备武器打倒敌人的数量 - 50]
Hit.（命中率） = 所装备武器的命中率 + Skl. × 3 + 支援效果 + カリスマ效果 + 该角色对该兵种的击破数（参看角色资料栏）÷ 10 + 该角色在该地形上的击破数 ÷ 10 + 该角色使用该类武器的击破数 ÷ 10 + 地形特技的附加效果（无地形特技的场合忽略）
Avo.（回避率） = [Spd.] × 2 + Luk. + 支援效果 + カリスマ效果 + 该角色在该地形上的击破数 ÷ 10 + 该角色使用该类武器的击破数 ÷ 10 + 地形特技的附加效果（无地形特技的场合忽略）
Cavo.（必杀回避率） = Luk. + 支援效果
Def.（物理防御力） = Def.
Mdef.（魔法防御力） = Mag. ÷ 2
W. P. = 根据该角色状态值，所装备的武器和其他同伴给予的支援效果而变化
HIT（实际命中率） = 自己的命中率 - 敌方回避率
CLT（实际必杀率） = 自己的必杀率 - 敌方必杀回避率
伤害值 = 自己的攻击力 - 敌方防御力
※发动必杀攻击时自己攻击力为平时的 2 倍。
补充：カリスマ：站在修得这一特技的角色周围三格范围内的同伴，都可以无条件获得 5% 的修正值。
满足了自己的 Spd. - 敌方的 Spd. ≥5 的话，能再追加一次攻击。

■各种地形战斗累积的附加效果
在 MAP 属性所提示的同一地形上打倒敌人会被系统自动记录下来，每打倒 10 个敌人，以后在同一地形上战斗时会增加 1% 的命中和回避。

■对不同兵种战斗累积的附加效果
打倒不同兵种的敌人，系统也会将击破数记录下来。每打倒 10 个同一兵种的敌人，以后对该兵种战斗时会增加 1% 的命中和回避。

■使用不用武器战斗累积的附加效果
将敌人打倒后，系统会将所使用的武器类别记录下来。每使用一种武器打倒 10 个敌人，以后使用该种类武器战斗时会增加 1% 的命中和回避。

■地形特技“某某战士”的附加效果
在与“某某战士”的特技相同的地形（在状况窗口中确认）上战斗，能增加 10% 的命中与回避，还能增加 1 的移动力。

B 与角色成长相关的计算公式
■战斗中并未将敌人击倒的场合里获得的经验值

LV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EXP	15	14	13	12	12	11	10	10	9	9
LV	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
EXP	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1
LV	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
EXP	8	7	7	6	6	5	5	4	4	4
LV	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
EXP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

战斗中并未将敌人击倒的情况下可以获得的经验值与敌人的等级无关，单纯的由自己的等级来决定。

■将敌人打倒的场合里获得的经验值

打倒的通常敌人（杂兵）获得的经验值 =20+战斗力差（根据战斗力差所获得的数值还在检测中）

打倒 BOSS 级敌人获得的经验值 =100

■歌唱和跳舞获得的经验值

经验值 =5+未打倒该角色等级相同的敌人时能获得的经验值（参照上表）

C 与“变身”（へんしん）特技相关的计算公式

变身后的纳尔萨斯（ナルサス）的能力值是变身前的基本能力值（实际能力值）加上所变身角色所属的职业类别附加的修正值。变身特技发动的条件是只要与任意一个单位相临就可变为该角色的职业（包括敌方角色），效果会持续几个回合。变身后的特技不再是纳尔萨斯自己的特技，而是该职业的职业特技，数值也随着职业的改变而改变，能获得比较多的附加值的职业有ソードマスター、ゆうしゃ、ジェネラル、ブラックナイト、ゴールドナイト、キングスナイト。

中日译名对照表

威尔特ウエルト／索拉ソーラ／格拉那达グラナダ／霍姆兹ホームズ／巴尔斯ヴアルス／琉南リュナン／欧根オイケン／里贝利亚リーベリア／塞内セネー／依斯拉イスラ／罗珐尔ロファール／加罗ガロ／阿吉斯アーキス／库莱斯クライス／萨莎サーシャ／凯特ケイト／鲁斯ルース／托拉斯トーラス／柯达コッダ／莉莎リーザ／马龙マーロン／贝尔泽ヴェルジエ／拉菲恩ラフィン／巴尔特バルド／艾斯提尔エステル／李リー／艾泽基艾尔エゼギエル／纳隆ナロン／鲁卡ルカ／莱内尔ライネル／恩迪エンテ／巴茨バッツ／茱莉亚ジュリア／璞拉姆プラム／亚扎姆ヤーザム／罗杰ロジャー／艾里茨エリッツ／纳尔萨斯ナルサス／古拉姆グラム／玛迪尔マーテル／维加ヴェガ／梅尔メル／拉凯尔ラケル／玛尔殊マルジュ／古颜卡欧斯グエンカオス／麦沃斯マイオス／奥库托巴斯オクトバス／鞑根ダゴン／巴杰バージェ／吉库ジーク／多麦斯ドメス／诺顿ノートン／托姆斯トムス／贝罗姆ベロム／那瓦伦ネウロン／卡特莉カトリ／泽诺ゼノ／萨利亚サリア／尤尼ユニ／希健シゲン／布拉德ブーラド／里贝リーヴェ／蕾迪娜レティーナ／萨恩サン／夏伦シャロン／比尔福特ビルフォード／艾伦斯特エルンスト／明茨ミンツ／玛鲁マール／依斯特利亚イーストリア／理查德リチャード／雷达レダ／迪亚ティーエ／尤特那ユトナ／梅里艾尔メリエル／巴普洛夫バブロフ／蕾尼レニー／萨姆森サムソン／爱莉莎エリシヤ／梅尔汉メルヘン／多尔克ドルク／阿特洛姆アトロム／蕾娜レネ／库莉希奴クリシーヌ／歇拉シエラ／洛ロウ／沃库斯オークス／萨恩サン／芙萝フラウ／莉莉リーリエ／里古里亚リグリア／莱昂哈特レオンハート／梅梅尔メーメル／卡内尔カーネル／梅里萨尔メリサール／博艾姆ポエム／拉奇斯ラキス／赛尔巴セルバ／巴巴罗萨バルバロッサ／马赫巴マホバ／库努多クヌード／艾里亚尔エリアル／库拉尼翁クラニオン／卡迪娜カテイナ／德姆金テムジン／艾弗里德アフリード／西尔瓦シルヴァ／维努ヴェーヌ／扎卡利亚ザカリア／亚哈トアハブ／伊尔イル／摩思モース／利修艾尔リシユエル／多尔姆ドルム／索博ゼツプ／哈尔发ハルフア／西蒙シモン／安德雷アンデレ／毕利普ピリポ／托马斯トマス／玛寇マルコ／里贝卡リベカ／拉择利亚ラゼリア／伦歇恩レンツエン／柯尔科达ゴルゴダ／巴尔希亚バルシア／莉娜リィナ／俾斯麦ビスマルク／卡南カナン／普拉耶巴プラエバ／希昂シオン／沙尔南シャルラン／派克パイク／阿尔卡那アルカナ／尤达ヨーダ／贝里希特ペリシテ／巴尔バール／埃斯特珐娜ストフアーネ／哈加尔ハガル／尤里亚斯ユリアス／诺尔泽利亚ノルゼリア／缪斯ミュース／里姆内リムネー／内布卡ネブカ／艾兹雷尔エズレル／加尔拉カルラ

特技详解

地圣之技：无视对手所处地形的附加地形效果，拿来对付站在城上或者寨子里的敌人很合适。

龙圣之技：发动此特技后，将无条件的连续攻击对手 5 回。和以前的流星剑效果相同。

天圣之技：发动此特技后，攻击时所造成的伤害值加进自己的 HP 里。和以前的太阳剑效果相同，俗称吸血。

风水之技：发动此特技后，将无视敌人的防御力发出会心一击，可以造成很大的伤害。和以前的月光剑效果相同。

烈风之技：发动后给予敌人必杀的一击，不论对方防御力和 HP 有多高，被打中的话必死。

疾风之技：被对人攻击时，SPD（速度）的能力值比对手高的话，可以抢先发动攻击。

大盾之技：发动后，该角色的物理防御力上升 20，会在关键时刻发挥救命的奇效。

见切之技：持有者会封印对手发动的“地圣之技”之类的攻类特技，修得此特技的角色堪称无敌。

死生之技：持有者在快要战死时，必杀攻击的发动率上升。（底力？ガッツ？笑！）

连续之技：攻速高于对手时可以连续攻击对手两回，和以前的连续特技效果相同。

飞龙之技：攻击力达到平时的 3 倍，可以造成很大的杀伤力。是以前的必杀特技的强化版。

偷盗：战斗时可以将敌人手中持有的物品盗出一个，一般是先偷道具栏的物品，再偷武器栏的。

再移动：在战斗结束后可以在战术 MAP 上继续移动，骑士系专用特技，骑士下马后不能发挥效果。

素质：战斗后取得的经验值是平常的两倍，和以前的精锐特技效果相同。

破邪：和魔物战斗时命中，回避，必杀，必杀回避等概率上升。

召唤：持有该特技的角色可以使用召唤用的魔法杖召唤出僵尸等亚生命体出来战斗。

效类：

开锁：持有该特技的角色不使用钥匙就能打开地图上的门和宝箱。

支援：给予持有者战术 MAP 上 3 格内的同伴以附加的支援效果。命中，回避上升。

森之战士：拥有该特技的角色在森林的地形上战斗将获得额外的修正值。

草原战士：拥有该特技的角色在草原的地形上战斗将获得额外的修正值。

山之战士：拥有该特技的角色在山脉的地形上战斗将获得额外的修正值。

海之战士：拥有该特技的角色在海和浅滩的地形上战斗将获得额外的修正值。

边境战士：拥有该特技的角色在边境的地形上战斗将获得额外的修正值。

城之战士：拥有该特技的角色在城市里或寨子里战斗时获得额外的修正值。

剑斗士：在斗技场里战斗时获得额外的修正值，战斗会往对自己有利的方向发展，持有此特技的角色适合进斗技场去赚钱。

突击：SPD 能力值高于对手时追加突击这项指令，可以将战斗重复进行 2－5 个回合。在重复战斗时，双方攻守将正常进行，但是如果是在对手反击不可的场合进行突击的话……

瞬间移动：只要是可以进入的地形，不管多远都可以马上到达该位置。



兵科系统全 10 种类的特征

兵科	特征
步兵 ほへい	单体支援效果最差，但是整体执行集合指令时效果最明显，适用于方的阵和鳞的阵。
枪兵 やりへい	比步兵攻击力要高，但是整体防御力稍差，与步兵相同，适合于集团比较密集的阵形。
骑兵 きへい	无论是攻击力、防御力还是移动力都很高，遗憾的是整体执行集合指令时效果最差，而适用于月的阵。
弓兵 きゅうへい	远距离攻击兵种，一旦接近对手就变为用剑作战的普通步兵，但攻防皆弱，适用于雁的阵与鹤的阵。
弩兵 どへい	比弓兵攻击力高，也是一旦接近对手就变为用剑作战的攻防皆弱的普通步兵，攻击正前方效果最佳。
弓骑兵 ゆめきへい	防御力和移动力高于弓兵，并可以移动作战，不过也不擅于接近战。
象兵 ぞうへい	最强的攻击与防御力，最连支援效果也是所有兵种中最高的，不过移动力是最低的。
女兵 じょうへい	由女性成员构成的士兵，攻击力比男性成员高，但防御力低，不过恢复武将特技非常快。
弓女兵 きゅうじょうへい	由女性成员构成的弓兵，攻击力比男性成员高，但防御力低，不过恢复武将特技非常快。
女骑兵 きじょうへい	由女性成员构成的女骑兵，攻击力比男性成员高，但防御力低，不过恢复武将特技非常快。

兵科全 44 种详细资料一举大公开!!

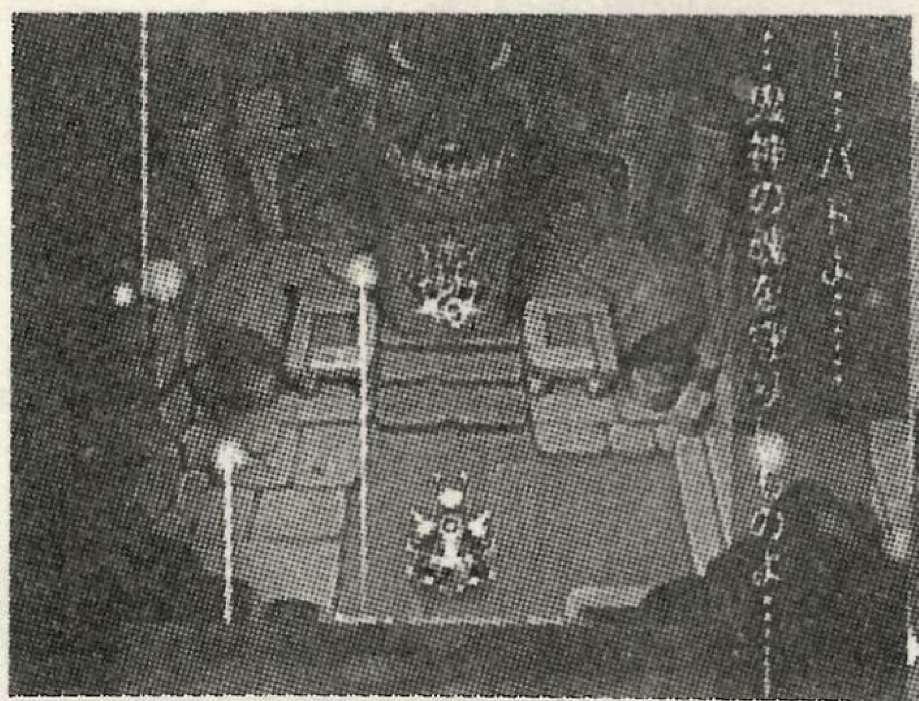
兵科名	系统	攻	防	距离	移动	特技回复	支援
轻步兵	步兵	E	D	–	慢	无	前方向
步兵	步兵	D	D	–	慢	无	前方向
重装步兵	步兵	C	B	–	慢	无	前方向
铁甲步兵	步兵	B	A	–	慢	无	前方向
讨魔队	步兵	A	S	–	慢	无	前方向
神刀队	步兵	A	S	–	慢	无	前方向
轻枪兵	枪兵	D	E	–	慢	无	前方向
枪兵	枪兵	C	D	–	慢	无	前方向
重装枪兵	枪兵	B	C	–	慢	无	前方向
铁甲枪兵	枪兵	A	B	–	慢	无	前方向
青州兵	枪兵	A	A	–	慢	无	前方向
短弓兵	弓兵	E	E	D	慢	无	横方向
弓兵	弓兵	E	E	C	慢	无	横方向
长久兵	弓兵	D	D	B	慢	无	横方向
狙击兵	弓兵	D	D	A	慢	无	横方向
弩兵	弩兵	E	E	C	慢	无	横方向
强弩兵	弩兵	E	E	B	慢	无	横方向
重弩兵	弩兵	D	D	A	慢	无	横方向
连弩兵	弩兵	D	C	S	慢	无	横方向
轻骑兵	骑兵	D	D	–	快	无	高纵深
骑兵	骑兵	C	D	–	快	无	高纵深
重装骑兵	骑兵	B	C	–	快	无	高纵深

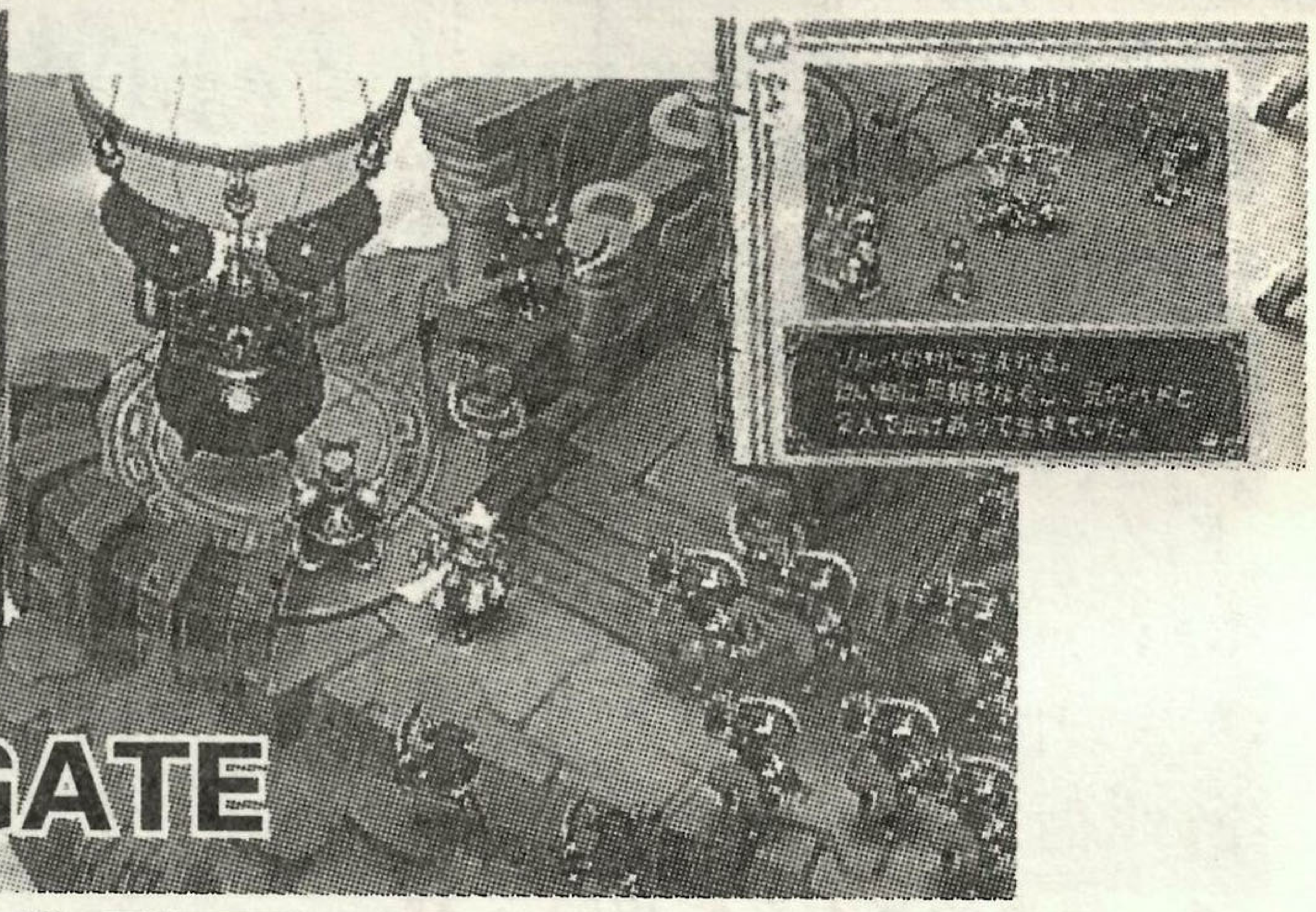
兵科名	系统	攻	防	距离	移动	特技回复	支援
精锐骑兵	骑兵	A	A	–	快	无	高纵深
白马队	骑兵	A	S	–	快	无	高纵深
朱风队	骑兵	S	A	–	快	无	高纵深
虎豹骑	骑兵	S	B	–	快	无	高纵深
狩猎骑兵	弓骑兵	D	D	B	快	无	高纵深
弓骑兵	弓骑兵	D	D	A	快	无	高纵深
蒙古骑兵	弓骑兵	C	C	S	快	无	高纵深
象兵	象兵	B	B	–	慢	无	高纵深
重装象兵	象兵	A	A	–	慢	无	高纵深
精锐象兵	象兵	S	S	–	慢	无	高纵深
女兵	女兵	D	C	–	慢	有	前方向
上级女兵	女兵	C	B	–	慢	有	前方向
超级女兵	女兵	B	C	–	慢	有	前方向
秀丽女兵	女兵	A	B	–	慢	有	前方向
弓女兵	弓女兵	E	E	C	慢	有	横方向
上级弓女兵	弓女兵	E	E	B	慢	有	横方向
超级弓女兵	弓女兵	D	D	A	慢	有	横方向
端丽弓女兵	弓女兵	C	C	S	慢	有	横方向
骑女兵	骑女兵	C	D	–	快	有	高纵深
上级骑女兵	骑女兵	B	C	–	快	有	高纵深
超级骑女兵	骑女兵	A	B	–	快	有	高纵深
美丽骑女兵	骑女兵	S	A	–	快	有	高纵深

"决战II"中登场的角色完全详细资料一举大公开!

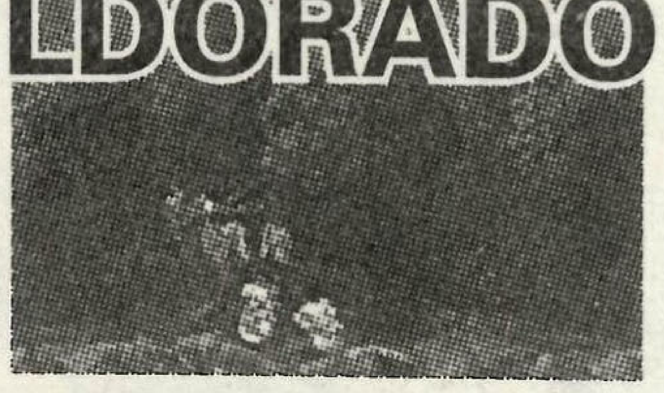
武将名		所属	兵科	武力	妖力	勇名	经验	特技
于禁	ウキン	曹操	骑女兵	64	47	30	40	铁壁、大喝、骑马突击、鼓舞、单骑驱け
郭嘉	カクカ	曹操	步兵	48	85	25	30	雹弹、飞礫、落雷、冰岚、铁壁
乐进	ガクシン	曹操	骑兵	56	24	14	20	大喝、铁壁、骑马突击
夏候渊	カコウエン	曹操	骑兵	94	40	44	48	一骑讨ち、单骑驱け、大喝、骑马突击、鼓舞
夏候敦	カコウトン	曹操	骑兵	87	43	36	40	一骑讨ち、大喝、骑马突击、铁壁、单骑驱け
夏候霸	カコウハ	曹操	骑兵	91	35	34	33	一骑讨ち、单骑驱け、大喝、骑马突击、鼓舞
关羽	カンウ	刘备	骑兵	96	43	23	16	一骑讨ち、骑马突击、单骑驱け、鼓舞、大喝
甘宁	カンネイ	孙权	弓兵	92	25	38	40	单骑驱け、一骑讨ち、一齐发射、大喝、鼓舞
关平	カンペイ	刘备	骑兵	75	44	6	8	鼓舞、骑马突击、铁壁、单骑驱け
魏延	ギエン	刘备	骑兵	84	23	32	24	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、骑马突击
姜维	キョウイ	刘备	弩兵	81	76	52	48	火球、飞礫、鼓舞、一骑讨ち、单骑驱け
严颜	ゲンガン	刘璋	弩兵	78	46	38	42	狙击、大喝、铁壁、鼓舞
吴伟	ゴイ	刘璋	骑兵	66	41	35	46	鼓舞、铁壁
黄忠	コウチュウ	刘璋	弓兵	87	40	31	45	一齐发射、大喝、铁壁、一骑讨ち、单骑驱け
孔明	コウメイ	刘备	步兵	37	94	30	46	火球、火岚、落雷、烈风、地割
虎稚	コチ	曹操	枪兵	92	32	34	38	枪突击、一骑讨ち、单骑驱け、铁壁
兀突骨	ゴツトツコツ	孟获	步兵	85	32	47	65	大喝、一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、铁壁
蔡瑁	サイボウ	曹操	步兵	59	32	24	34	铁壁、鼓舞
司马伟	シバイ	曹操	弩兵	43	95	40	55	飞礫、雹弹、冰岚、落雷、烈风
周仓	ショウソウ	刘备	枪兵	77	24	8	10	大喝、铁壁、单骑驱け
周瑜	シュウユ	孙权	步兵	70	90	40	43	炎岚、雹弹、落雷、冰岚、烈风
祝融	シュクユウ	孟获	象兵	81	37	41	45	战象突击、大喝、鼓舞
荀郁	ジュンイク	曹操	骑兵	48	92	35	42	飞礫、冰岚、雹弹、鼓舞、烈风
徐晃	ジョコウ	曹操	骑兵	89	40	34	32	骑马突击、单骑驱け、一骑讨ち、鼓舞
西旋风	セイセンプウ	曹操	弓女兵	80	49	18	26	大喝、一齐发射、鼓舞、铁壁
曹洪	ソウコウ	曹操	弩兵	72	39	35	33	鼓舞、狙击、铁壁
曹仁	ソウジン	曹操	步兵	83	34	36	40	铁壁、鼓舞、一骑讨ち、单骑驱け
曹操	ソウソウ	曹操	骑兵	86	75	55	52	大喝、铁壁、鼓舞、骑马突击
曹伯	ソウハク	曹操	骑兵	53	54	15	42	鼓舞、铁壁
孙权	ソンケン	孙权	步兵	72	44	44	46	鼓舞、大喝、铁壁
孙丽	ソンレイ	刘备	骑女兵	78	49	16	18	骑马突击、一骑讨ち、铁壁、鼓舞
太史慈	タイシジ	孙权	弓兵	87	38	36	42	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、大喝、一齐发射
朵思大王	ダシダイオウ	孟获	象兵	62	82	50	67	飞礫、火球、雹弹、炎岚
赵云	チョウウン	刘备	步兵	93	48	32	35	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、斩り入み、大喝
张兴	チョウコウ	曹操	弓兵	86	50	37	40	一齐发射、单骑驱け、铁壁、鼓舞
张任	チョウジン	刘璋	步兵	82	33	43	54	铁壁、鼓舞、大喝、斩り入み
张飞	チョウヒ	刘备	枪兵	97	29	21	17	一骑讨ち、单骑驱け、大喝、枪突击、鼓舞
张辽	チョウリョウ	曹操	枪兵	95	46	48	46	一骑讨ち、枪突击、单骑驱け、鼓舞、大喝
程育	テイイク	曹操	弓兵	35	88	31	32	飞礫、雹弹、鼓舞、铁壁、冰岚
典伟	テンイ	曹操	枪兵	90	15	33	38	单骑驱け、枪突击、大喝、一骑讨ち
东旋风	トウセンプウ	曹操	女兵	78	55	20	28	斩り入み、铁壁、大喝、鼓舞
马谡	バショク	刘备	弓兵	43	60	21	15	飞礫、火球、鼓舞、铁壁、炎岚
马超	バチョウ	刘备	弓骑兵	90	36	40	28	一骑讨ち、单骑驱け、一齐发射、大喝、铁壁
美三娘	ビサンジョウ	刘备	骑兵	88	78	11	15	飞礫、一骑讨ち、铁壁、单骑驱け、鼓舞
ヒミコ	ヒミコ	曹操	女兵	34	96	33	45	雹弹、落雷、冰岚、烈风、地割
法正	ホウセイ	刘璋	枪兵	38	85	32	31	火球、飞礫、鼓舞、铁壁、雹弹
庞统	ホウトウ	刘备	弩兵	41	93	27	35	飞礫、火球、炎岚、落雷、地割
奉德	ホウトク	曹操	步兵	90	39	46	46	一骑讨ち、斩り入み、单骑驱け、大喝、铁壁
木鹿大王	ボクトクダイオウ	孟获	象兵	73	58	52	70	大喝、炎岚、鼓舞、冰岚
孟获	モウカク	孟获	象兵	79	33	63	68	战象突击、鼓舞、大喝、铁壁
陆逊	リクソン	孙权	弩兵	75	78	27	32	雹弹、一骑讨ち、单骑驱け、冰岚、狙击
李典	リテン	曹操	弓兵	57	22	14	20	鼓舞、铁壁、一齐发射
刘璋	リュウショウ	刘璋	弓兵	81	49	65	70	鼓舞、一齐发射、大喝、铁壁
刘备	リユウビ	刘备	步兵	80	77	27	18	鼓舞、铁壁、大喝、斩り入み
吕蒙	リヨモウ	孙权	步兵	77	75	31	37	火球、炎岚、鼓舞、大喝、铁壁
理理	リリ	刘备	女兵	70	50	9	11	铁壁、斩り入み、鼓舞
琉琉	ルル	刘备	弓女兵	72	45	8	10	一齐发射、鼓舞、大喝、铁壁
鲁肃	ロシユク	孙权	弩兵	40	82	35	38	雹弹、火球、飞礫、铁壁、炎岚







ELDORADO GATE



机种:DC　厂商:CAPCOM　类型:RPG
发售日:6月6日　价格:2800日元

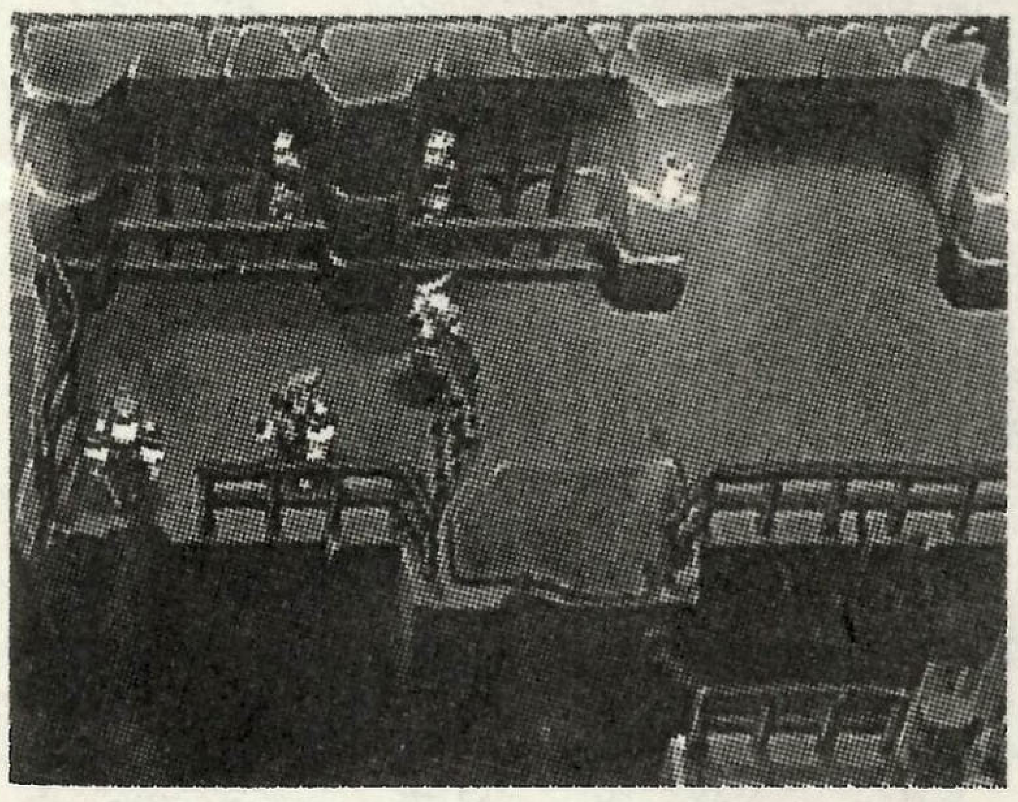
第12话 怪兽猎手ソフィ

第12话的主人公是新人物ソフィ。故事从ソフィ在酒馆被监狱看守纠缠的场面开始。和看守们吵了架的ソフィ被关进了监狱。为了能够帮助越狱的人，她向ラドナ城出发……另外，在此故事中ソフィ所具有的捕捉怪物的特殊能力"catch"是攻略的要点。

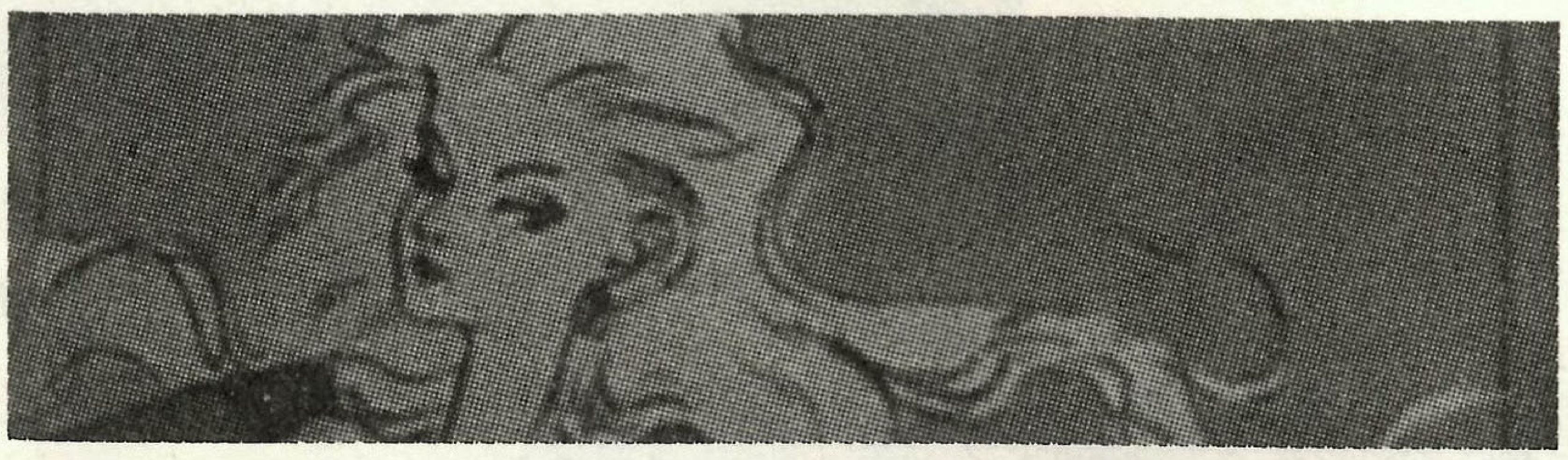
在第12话中初次登场的ソフィ具有捕捉怪物的特殊能力。通过将捕捉到的怪物作为强大的战力，会让战斗变得更加简单轻松，由于ソフィ单独行进的情况很多，所以事先多地捕捉怪物的话会更有利于战斗。



①逃离监狱



首先要将追来的看守打倒，然后将牢房的钥匙弄到手。在监狱中，除看守以外没有其他敌人。如果能顺利地避开看守的话，只作战2次即可。注意没有记录点，如果活用最初捕获的5个怪物就可以轻松安全地逃出。





▲在与看守战斗时最好呼唤出魔物，这样就可快速结束战斗，没必要在此浪费过多的时间。



②赚钱



▲在酒场有人会教给你怎样去捕捉稀有怪物的方法。

ソフィ到达了曾助她逃出监狱的女性的儿子ハンス所在的城市ラドナ。

但是，要进入ハンス工作的矿山需要10000ゼニー。首先，按照在酒馆所听到的信息那样捉怪物来卖，以赚取金钱。稀有怪兽的价钱较高，以它为目标。此外，这城市物价高，与之相应，道具的卖价也高。因此，战斗时弄到手的道具也成为重要的资金来源。由于物价高，所以要小心谨慎购买武器和防护工具，不过属性变更的费用便宜。如能与稀有怪兽所在地的属性相应地变更武具属性的话，就能轻松作战了。



复习《ELDORADO GATE》的基本内容

这次的攻略中对各话进行游戏的关键进行介绍，但这里要为初玩“エルドラドグート”（ELDORADO GATE）系列的人以及因很久未玩而忘了系统的人，就游戏的基本系统作一解说。每卷的基本系统相同，故一旦记住系统，在其它卷中也可毫不费力地进行游戏。

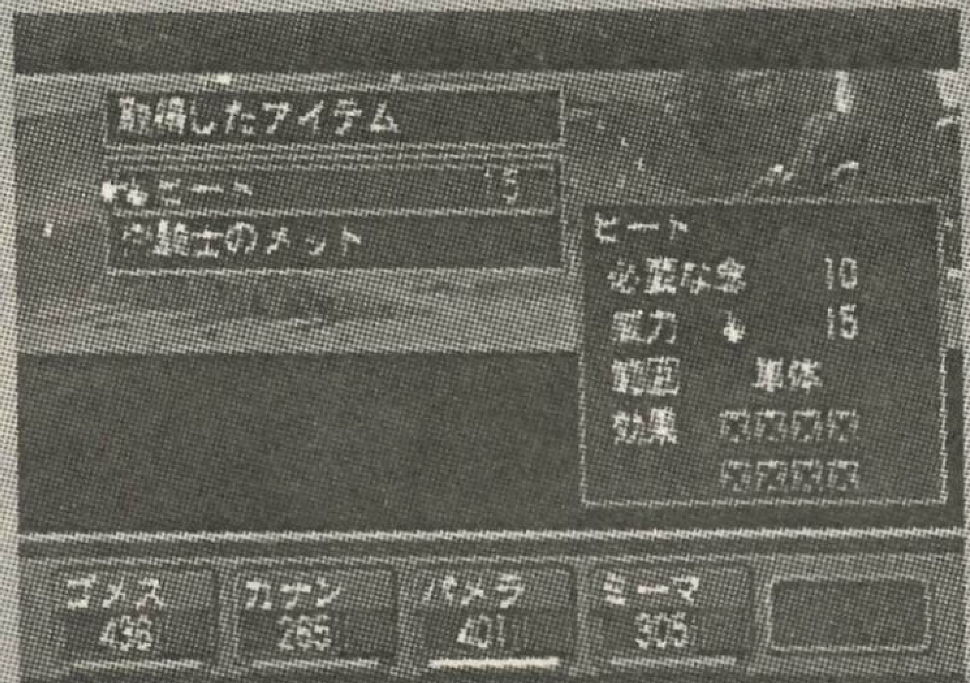
1 全属性关系

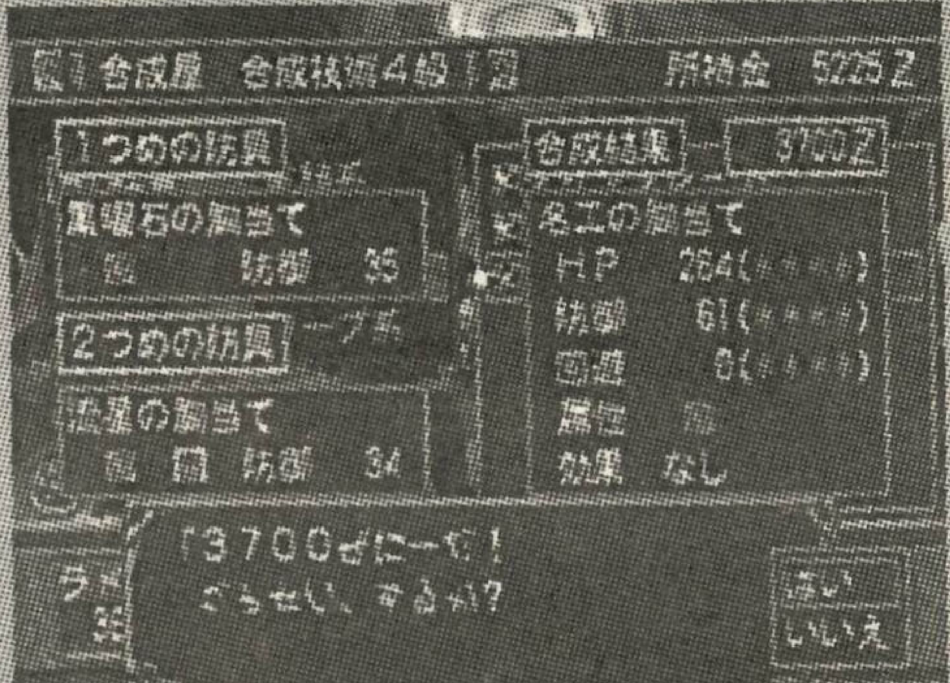
“ELDORADO GATE”的世界中存在的事物中必然具备火、水、树、命、光这 5 种属性中的某一种。属性间存在相生相克关系，火、树、水这 3 种属性呈右图所示的三角关系，会影响到给予的损害程度。命是恢复专用的与相生相克无关；光是对任何一种属性都发挥一定程度的效果。记住这些的相生相克关系会使战斗一下子变轻松的。



2 不能通过战斗提高角色的等级

在这一游戏中没有通常的 RPG 游戏那样所谓的经验值和等级的概念。为使角色变强只有为其装备更强的武器和防具。而且，不具备与敌人的属性相对应的装备的话，就无法发挥其威力。与情况相适的装备是很必要的。此外，通过战斗不能增加经验值，也不能获得金钱。只有把在迷宫中找到的，或敌人遗落的物品拿到店里去卖才能弄到钱。





NET 情报

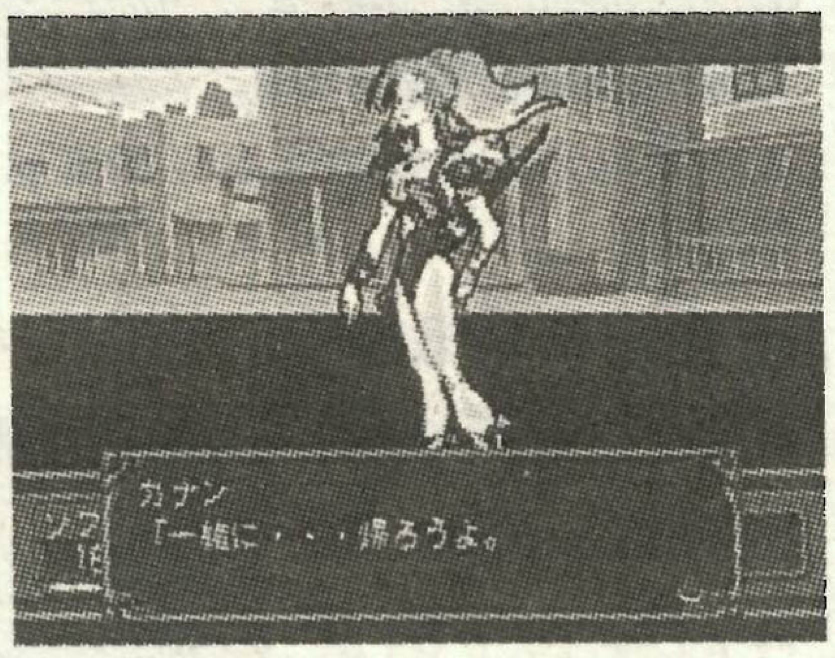
本游戏的特征之一就是从网络上下载新的物品，能够用 DC 上网的玩家可以连接到该游戏的官方网页上，CAPCOM 会定期地更新能够让玩家自由下载的武器装备，这些道具会因角色的增加而变化，另外这些可以下载的物品大多数都属于光属性类型，是相当珍贵的。

最新商品

さびた铳	角色
青铜の铳	铁の铳
エアショット	重铁の铳
钢铁の铳	リンクスライフル
钢铁の铳 改	军队の铳
战いの铳	レンジャーガン
银の铳	ギルテッドガン
黄金の铳	星々の铳
白金の铳	改良型星々の铳

③卖掉同伴们

见到了ハンス，但却得知要把他从矿山带出来需要一笔巨额的保释金，且需要的是这城市独有的货币，要 80 万キバ。首先，去酒馆探听一下赚钱的情报吧。从事人才派遣工作的男子会说若是带来所要的人的话就会付钱。正好，《命运的大地》时的同伴们会一个接一个地来到城镇上。参考下来，把他们捉来换钱吧。不过，即使狠心将他们全部卖掉也不能凑足所需要的金额。不足的部分就通过捉稀有怪兽，或借助卖道具来进行筹措。





▲多多地探听有产情报是 RPG 游戏的要点所在。

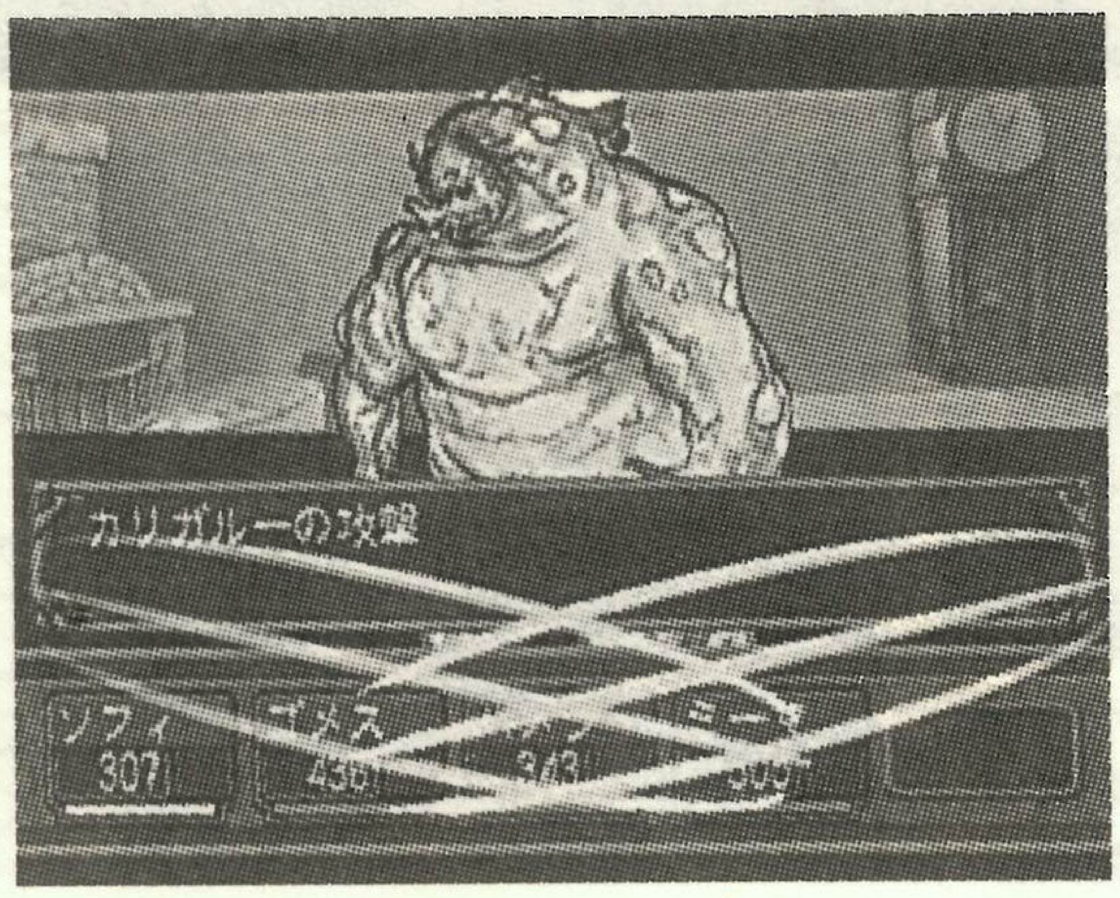
仲间加入的场所

カナン	教会の前
ラディア	アボガード邸のベランダ
エリシン	酒场の外
アイン	武具屋入口
マンマ	教会前的井戸の下
パメラ	商店街侧の町の出口
ミーマ	商店街侧の町の出口

④打倒アボガード！！

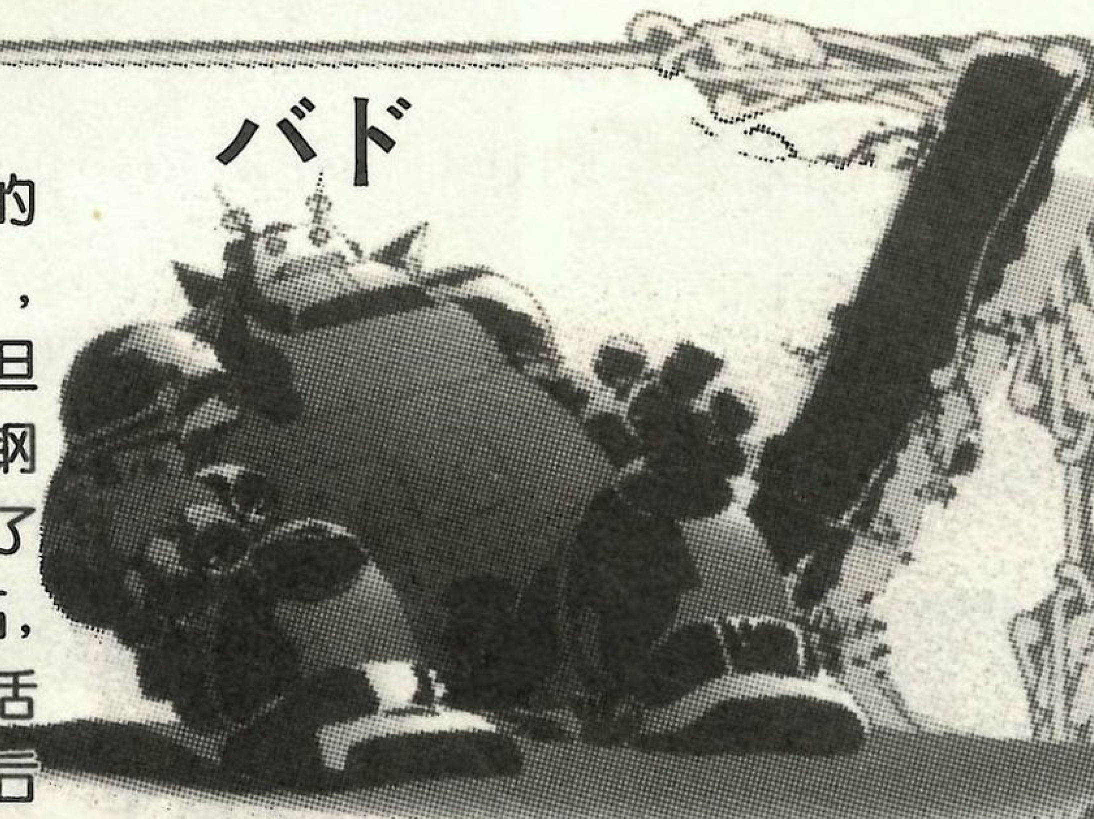
存够钱救出ハンス也是转眼之间的事。这次ハンス的恋人メリル被控制这城镇的アボガード带走了。为了救出メリル，ソフィ向アボガード的宅邸进发……另外，宅邸内的敌人全部是光属性。掉落的魔晶石也只是贵重的光属性的东西，考虑到以后的方便，所以要先得到一些。宅邸内没有复杂的机关，但对于アボガード的房间前面的奇怪的二人组要爽快地付钱给他们。否则，绝对不让你通过，而且要与之战斗多次。





第13话
亡灵之城

传说聚集着亡灵的タナス城突然出现，不知为何バド的机能停止了。这个バド就是在第13话从ゴメス等人追赶的家伙。バド之所以来到此城，似乎是由于受到其亡妹ライザ的灵魂的牵引。为探求バド停止的原因而前往亡灵之城的ゴメス等人在该城看到的是因留恋现世而无法成佛的ライザ。バド的悲伤愈合的时刻果真来临了吗……



第13话的中心人物バド，原本是兽人，但现在身体变成钢铁，并且失去了理性。攻击力高，在战斗中非常活跃。在故事的后半部分中成为同伴，但难点是在战斗中无法操作。

第14话
浮游大陆ガムランダル

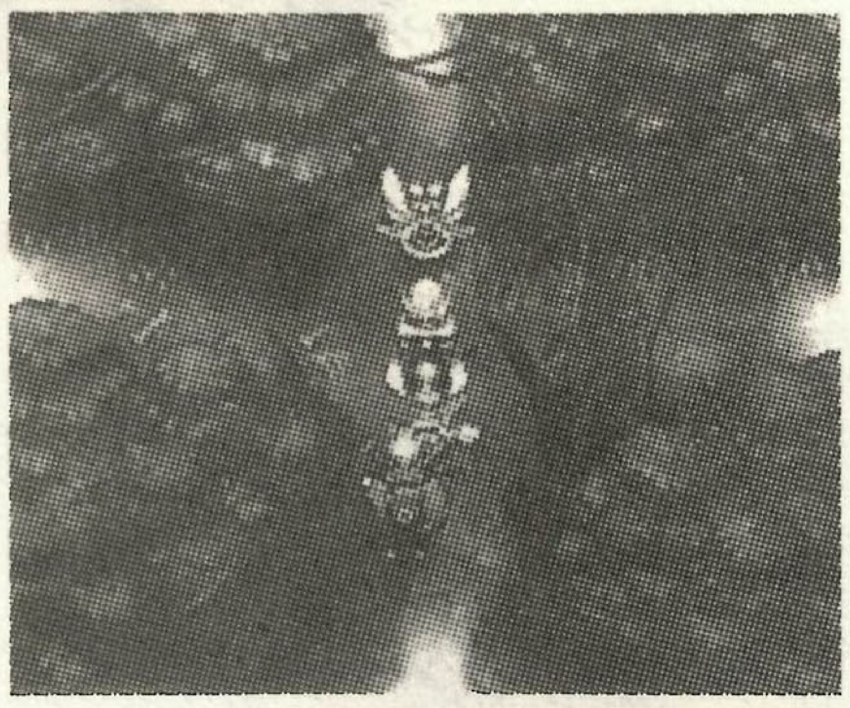
第14话的主人公是ラドー，一位在ダナス城中统率名为魔鬼团的队伍的不知害怕为何物的鲁莽的年轻人。在某日他打败了前来骚扰的空贼们的BOSS，于是自然而然地成了新的首领……作为空贼，ラドー不断抢夺魔晶石，但某件事会使他的生存方式发生很大的改变。另外，在这个故事中，长时间是个谜的バド的存在意义和最后的同伙这一点都将得以明了！

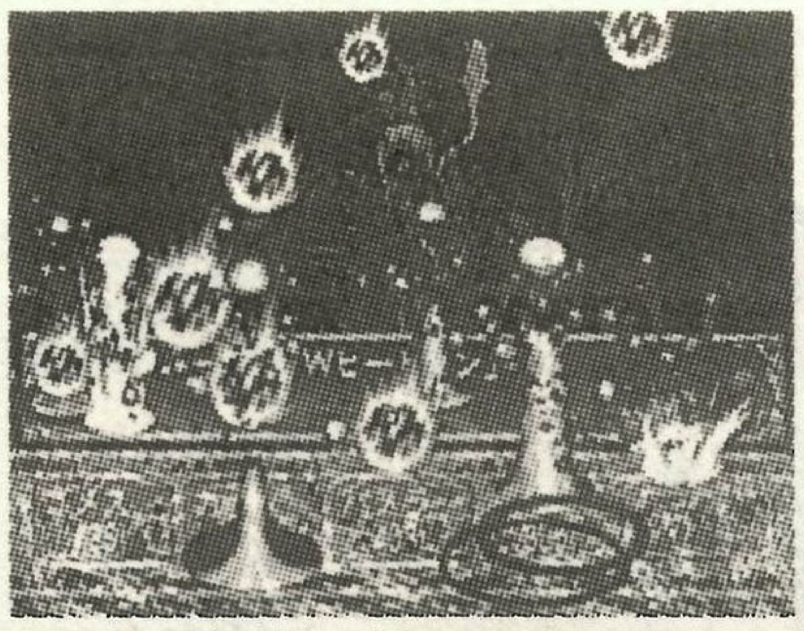


在第13话中略有出现的ラドー，也是主人公之一！不愧是多个组织的首领，从一开始就具相当的战斗力。擅长的属性是光，光属性的装备可以使他在战斗成为最可信赖的同伴，他的能力也是非常高的。

①取得死神之烛

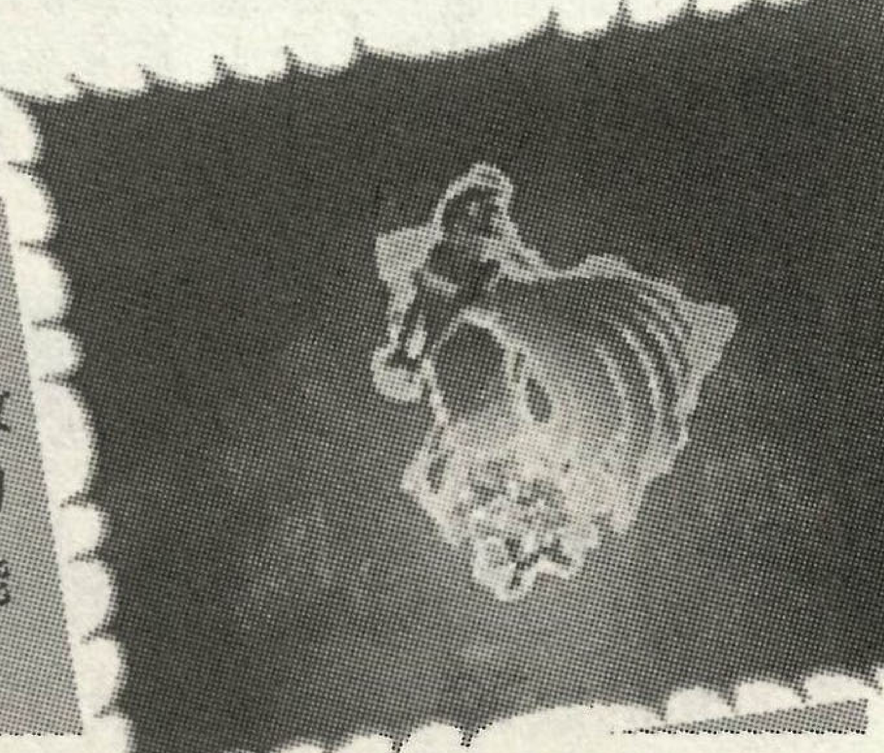
根据灵媒师的情报，一行人前往死神的所在地。在这里要寻找前往亡灵之城所必需的“死神之烛”，并同死神作战。死神ディード的属性是火，事先应配备好水属性的装备。





▲按照上、右、下、下、右、上、上的顺序就可以顺利通过这片有如迷宫一样的森林。

▼对于敌BOSS死神的攻击，我方的水属性防具可令其减轻，另外防止即死的道具也是必须的。



カナン觉醒！

カナン沉醒后的“念”的数值会大幅度提升，而且还可习得能使对手意念下降的特殊能力“セイレーン的歌声”。

①ラドー的日常生活

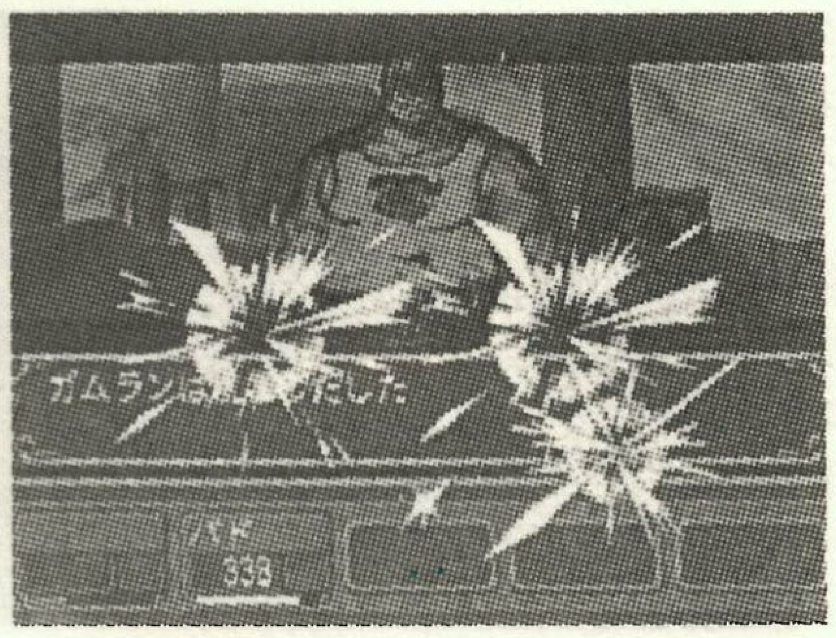


走在城镇中，会与黑手党进行2次战斗。第2次的战斗中会有3个敌人，但都是些小喽罗，打倒就没有问题。在ガムランダル的炮击结束后同ゴメス的战斗中，没必要作勉强之战。不久，バド就会背叛ゴメス成为自己一方的成员，合两人之力一起将ゴメス打倒。

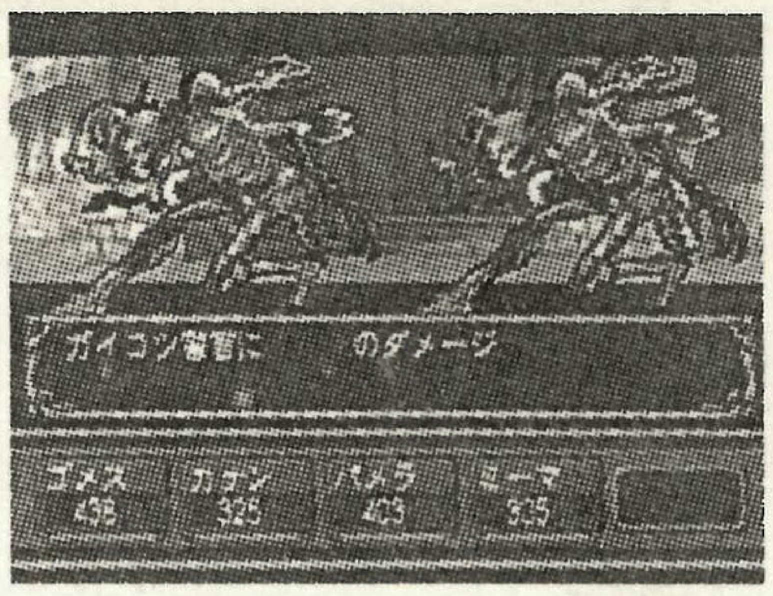
②追赶浮游大陆ガムランダル

ラドー追赶炮击城镇的浮游大陆ガムランダル，向着沙漠前进。但是，要去往浮在空中的ガムランダル，必须要有沙漠民族所持有的气球。首先，为了得到长老的许可，要得到沙漠的沙金。乘坐气球到达ガムランダル后，和空贼的头目ガムラン的战斗在等待着你。ガムラン的攻击力很高，而且还会使用积蓄力量的方式。要边注意剩余的体力边进行作战。



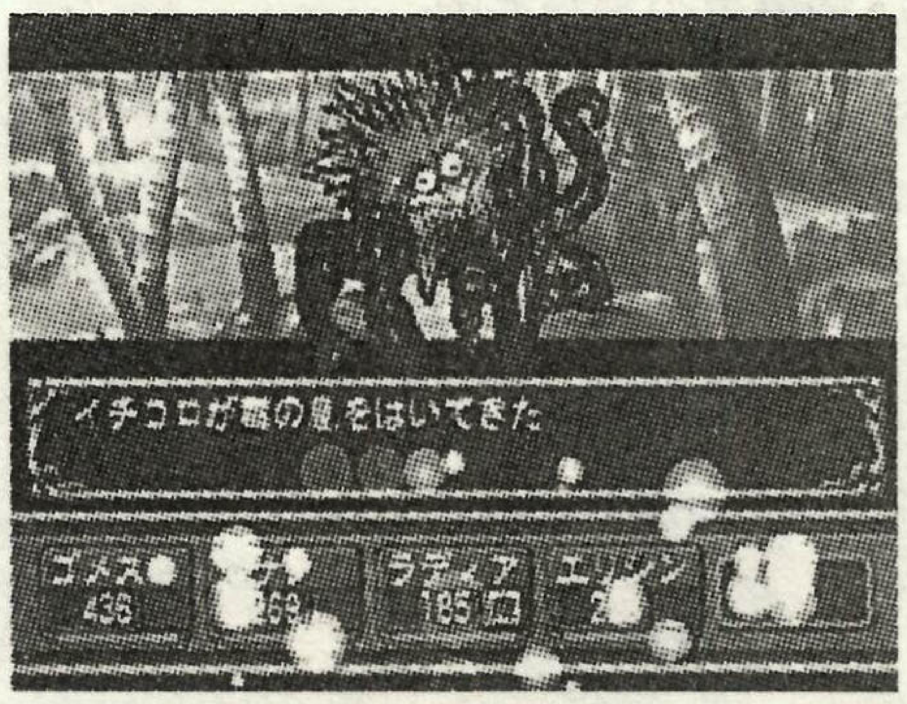


②前往亡灵之城



得到死神之烛后，就要前往タナス城的祭坛。在祭坛的底坐使用死神之烛的话，便可以去亡灵之城了。在亡灵之城，ライザ”正被ガイコツ警官追赶，所以要帮助她。ガイコツ警官的属性是水，所以在去亡灵之城之前将装备的属性变为树比较好。战斗结束了就去警察局，这样就会知道生前的ライザ和バド发生了什么事。

③搜寻ライザ的遗物



为了使突然变得狂暴乱闹的バド的冷静下来而搜寻ライザ遗物的ゴメス等人去了バド和ライザ出生的故乡ゾルバ的村子。但是，兽人不相信人类，不肯无偿的将ライザ的遗物交给他们，为了得到他的信任。要收集名为イチコロ便可结束，但若将7只全部打倒取得コロ的果实的话，会得到一些情报的。

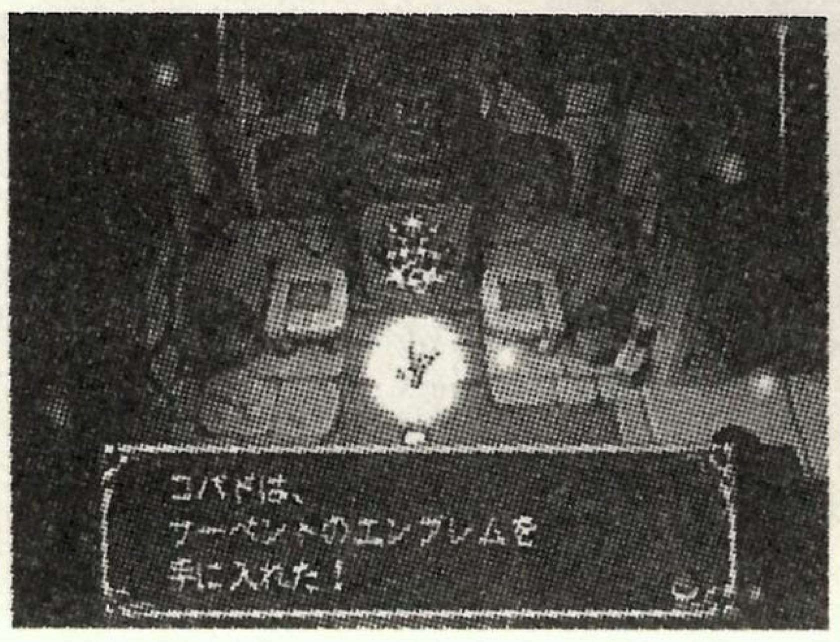
③空贼的首领

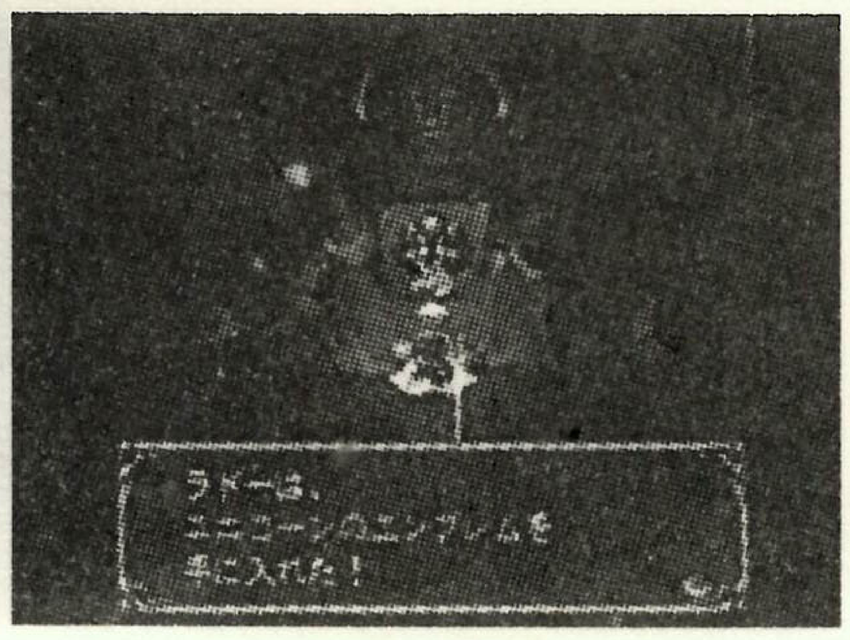


打倒了ガムラン的ラドー被手下们推崇成了空贼的首领。于是作为空贼的活动开始了……在这里会有两场战斗。ハッピーバード(幸福鸟)的属性是光、ゲランバイター的属性是火。乘坐气球可返回城镇，所以先去变更装备吧。

④鬼神灵魂的继承者

ラドー不在期间，ガムラン的妻子ガムリン夺回了ガムランダル，开始袭击ラドー。ラドー的朋友キッド被抓走当人质。ラドー同ゴメス和バド一起前往ガムリン指定的北方的荒野……在这里バド的体内所孕育的新角色コバド和ラドー将会觉醒。此事件后ラドー的参数会上升。

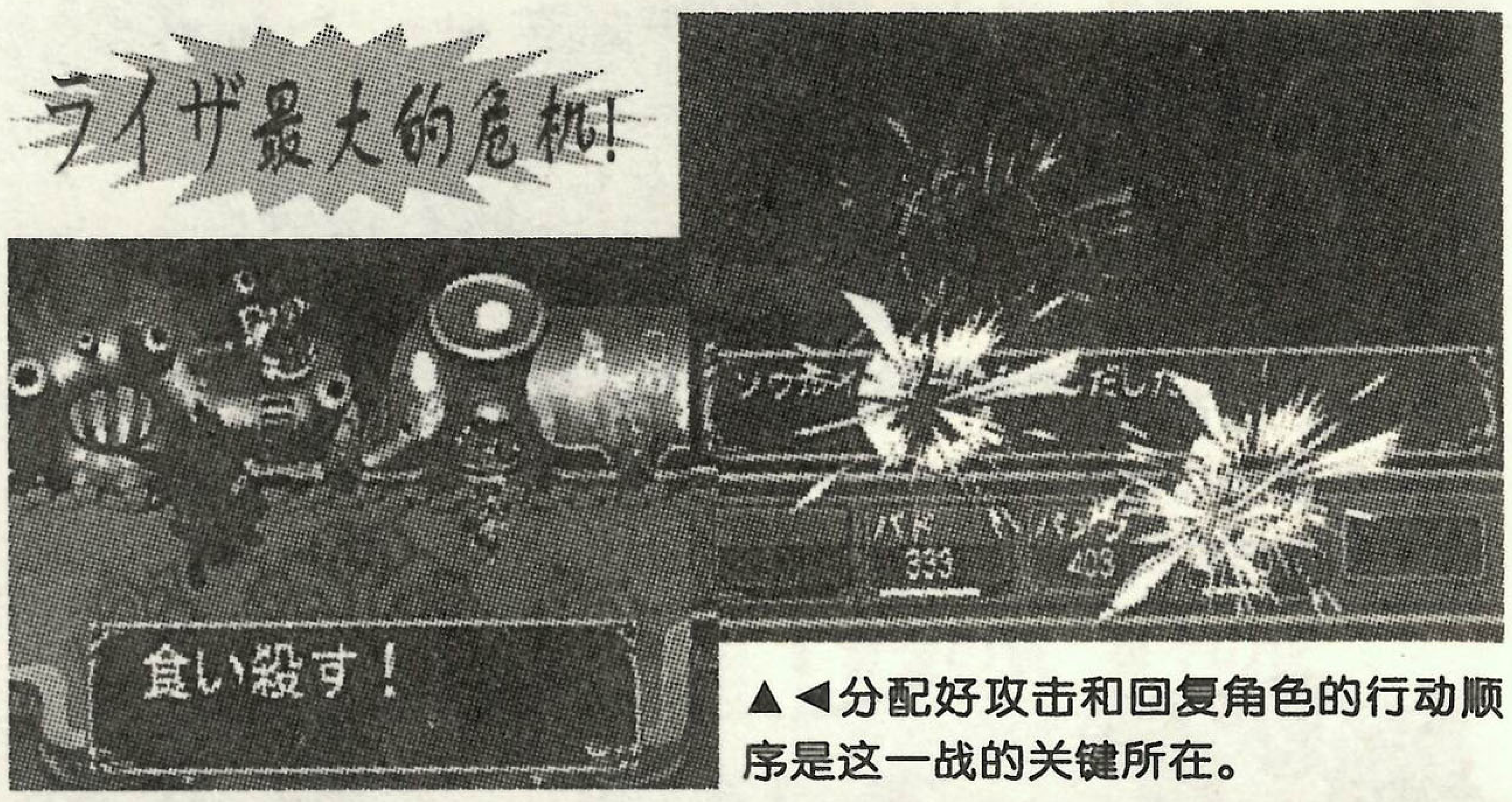




④前往亡灵之塔……



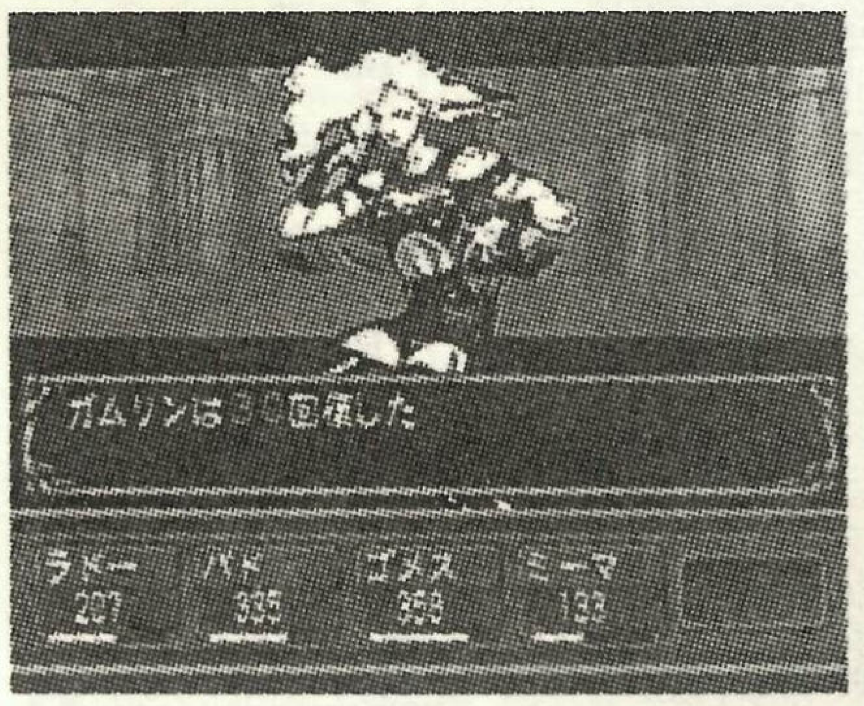
回到タナス城，将ライザ的遗物交给バド，他终于成为同伴。若马上就见亡灵之城的ライザ的话，出现的是前来吞噬留恋现世的ライザ的灵魂的怪兽，名叫ソウルイーター。于是追赶逃到亡灵之塔的ライザ和追她的ソウルイーター而进入塔中。塔内的怪兽基本上都是火属性。因为位于最高层的ソウルイーター也是火属性，所以装备须为水属性。如果手中的钱有余裕的话，也要事先大量购入水属性的魔晶石。



▲◀分配好攻击和回复角色的行动顺序是这一战的关键所在。

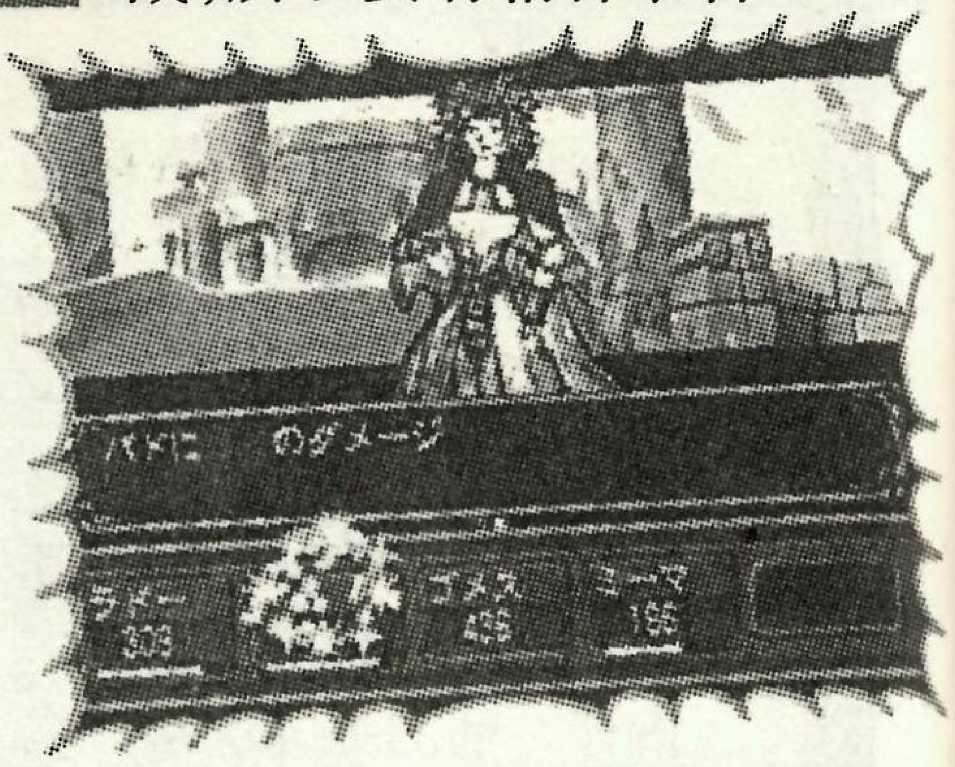
⑤ガムランダル的最后

使用开关和小钥匙打开门进入ガムランダル内部。打倒气球前面的空贼便可以返回城镇了。在这里回去重整装备比较好。于是和ガムリン决战的时刻终于来临了！这一战结束后要恢复体力。因为来到外面要同自第11话以来再次登场的圣骑士ギギ作战。因为是最后决战战，所以要有精神准备!!



▲ガムリン是水属性，所以必须先装备树属性的防具，全体回复是必须用到的魔法。

为什么ギギ会在这里出现!



►ギギ的属性是光，所以只能和她进行小的较量，丝毫没有取巧的地方，还要注意体力回复。

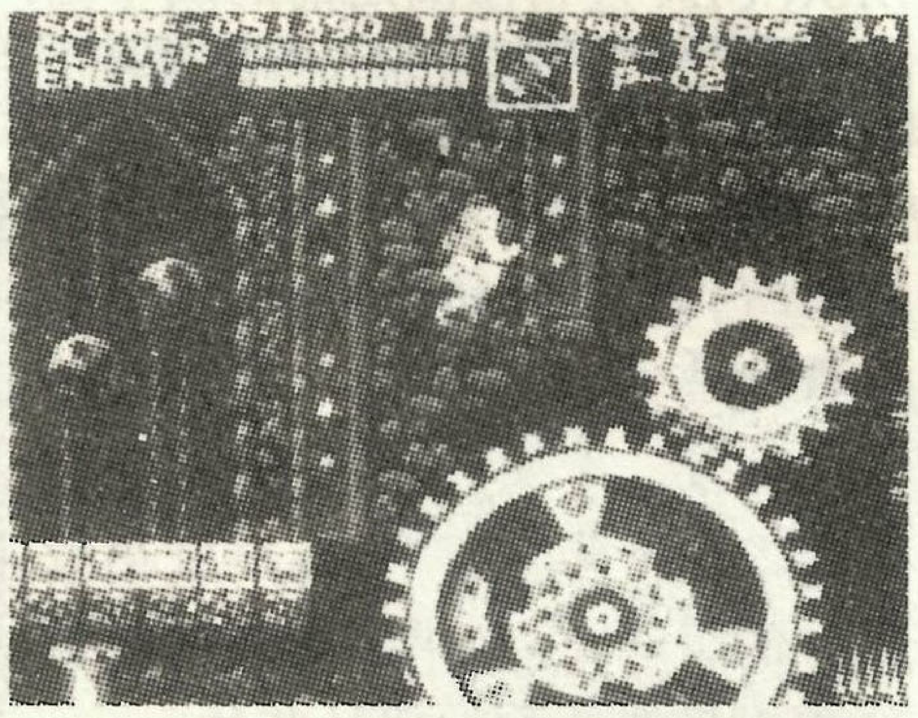
黄金城之门还剩最后的2卷，第6卷马上就要来到了!



恶魔城历代记

对“DRACULA”战之前的攻略点！！

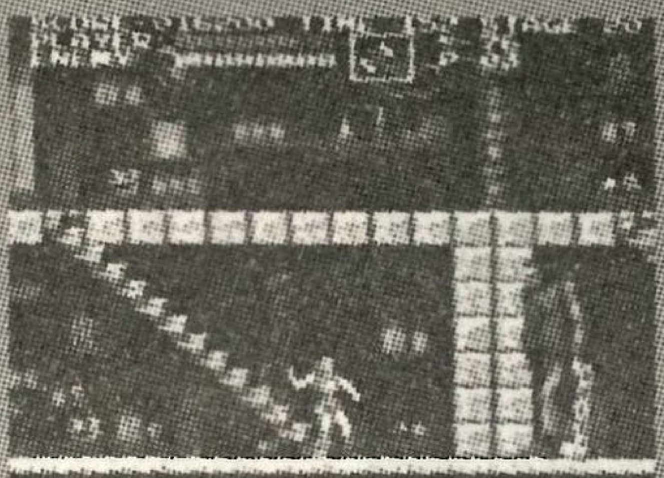
KONAMI的招牌产品之一的“恶魔城”系列一向是众多ACTFANS的至爱，在PS和SS上推出的《恶魔城X——月下幻想曲》更是将该系列推到了前所未有的顶峰。几年之后，喜欢恶魔城系列的玩家们终于盼到了该系列的最新作——“恶魔城历代记”的发售。但是，因为这款游戏的难度很高，所以想必会有不少人将在游戏中途陷入僵局。因此，我们将在这里向大家详细介绍从基础到高层次的具体性突破方法。



CHECK —— 用自己喜欢的模式来玩吧！——

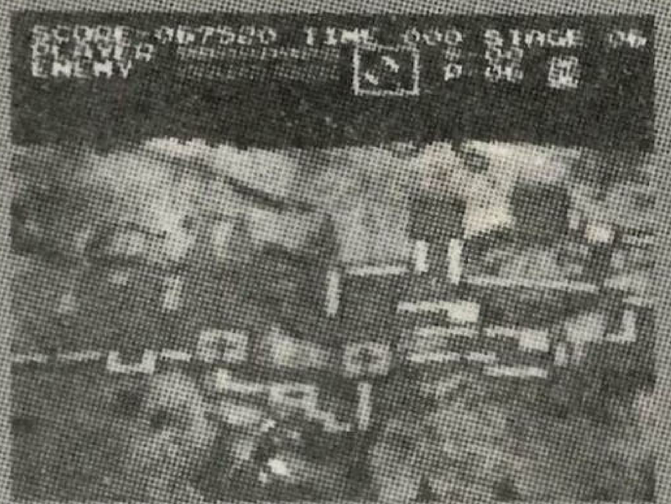
●“原始模式”

这是完全再现了个人电脑×68000版“恶魔城历代记”的模式。BGM也能够从出现在93年的3种类型的音源中选择自己喜欢的。在打倒了最终BOSS之后，还要在ENDING之后持续打第2轮和第3轮，这是它的一大特征。难度相当高。



●“改编模式”

玩家能够玩到追加了改编的PS原始版。主要的改良点是游戏平衡性的调整，追加了三个等级的难易度设定，每个难易度进行1轮便可以完成游戏、一部分的画面修改以及ENDING MOVIE的追加等。



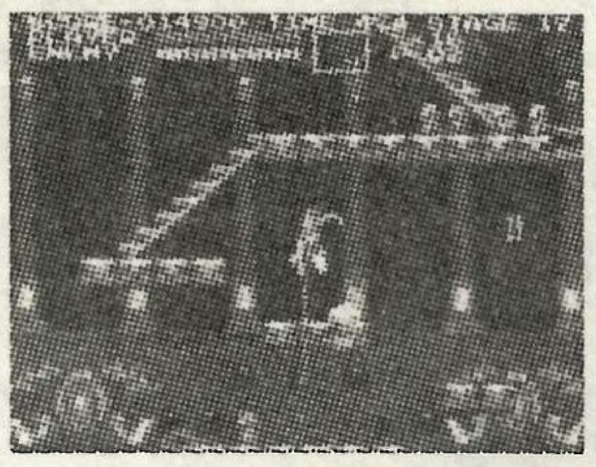
基础攻略

最初需要记住的重要事项！

首先我们要从攻略的基础开始而向大家进行解说。在这款游戏中，在各BOSS之前所准备的3个区域被称为“STAGE”，而各BOSS之前的3个STAGE被合称为“BLOCK”。要记住它们各自的意义。

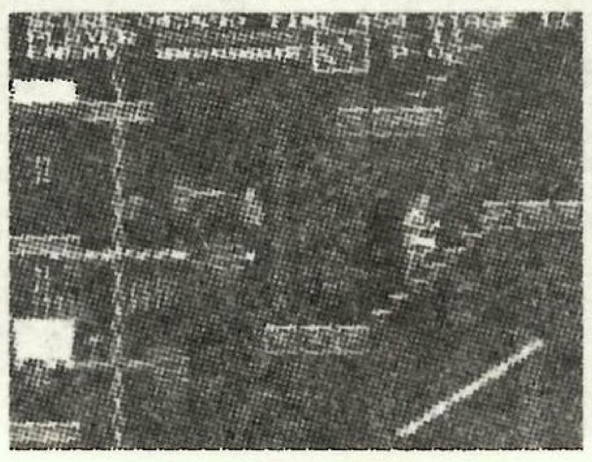
基础1 熟练使用皮鞭

在挥出皮鞭至皮鞭返回到手边的这段时间内，主人公西蒙会变得僵直（例如在行走过程中使用皮鞭的话，那西蒙便会停下来）。虽然僵直时间很短，但是也许会成为致命的因素，所以一定要注意。还有就是，当敌人转到西蒙的脚边时，进行跳跃并将皮鞭向下进行挥动的动作是非常有效的，如果能够熟练掌握，可以积极的使用。



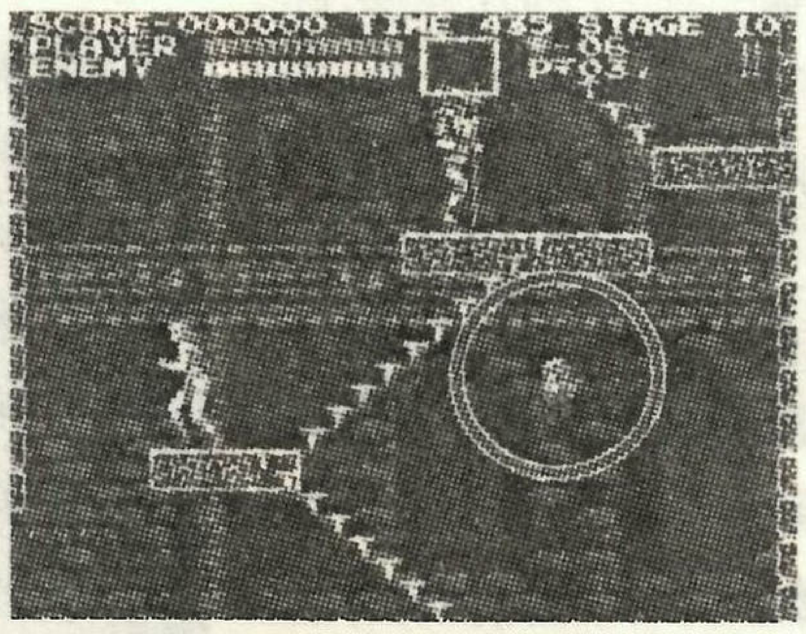
基础2 动作被制限时

在台阶的上口按动十字键上并且在台队的下口按动十字键下之后便可以上下台阶（使用跳跃能够直接跳到台阶的中间）。再有就是，在台阶的移动过程中，动作会被制约，这时只能沿着台阶慢慢行进，而且也不能使用跳跃（能够挥动皮鞭）。因为在敌人追近时上台阶是自杀行为，所以在那之前一定要确认一下周围的情况，然后再采取行动。



基础3 阅读敌人的出现法则

敌人全部都拥有“在西蒙进入特定的范围之后便会出现的”这种特质。因此，他们胡乱突入之后便会和其它的敌人一起进行攻击，所以在游戏的过程中，要一边打倒出现的敌人一边慢慢向前行进。值得一提的是敌人能够分为以下3种类型：1 西蒙只要在特定的场所中，那么他们便会持续出现；2 如果将其打倒的话，那么只要其附近变成涡形并不从画面中消失的话，那么便不会复活；3 如果将其打倒的话，那么只要不切换画面便不会复活。要一边记住敌人的类型一边进行攻略。



基础4 场景的分岐

在BLOCK2中，在两处地方会有分岐点。在某个场所中会分为上下两个途径，但是无论进入哪个途径都会进入某些特定的场所。而且在这些场所中将会遇到给与你物品的不可思议的人物。

基础5 攻击物品的性质

在攻击物品中，最好使的东西便是威力颇高、命中判定也很大的十字架，无论在哪个BOSS战中，它都是相当有效的。虽然将其投出之后它会转换方向而回到原点，但是这时并没有必要一定抓住十字架。但是，如果抓住的话，那么便拥有了能够马上投出下一个十字架的先机。虽然在对正面方向的射程中它不如短剑，但是如果正确使用的话，那么处在画面端部的敌人也会被命中。

圣水

投出之后，在接触到地形和敌人的场所中，它会发出蓝色火柱。火柱会持续一定时间，而且在这段期间内会持续给与敌人损伤。虽然基本上是向地面而使用的物品，但是在BLOCK7中等处，向头上的地板使用的作战方法是相当有效的。但是，在BOSS战中几乎是不能使用的。

斧子

这是在想要攻击头顶上的敌人时而能够发挥绝大威力的物品。虽然在想要干掉游在西蒙周围的敌人时也很有效，但是在那种场合中，投出去之后的斧子通常都会延着接近正上方的轨迹进行滑行，这一点一定要记在脑子里。而且计算斧子的轨迹之后也可以击中下面地板上的敌人。

短剑

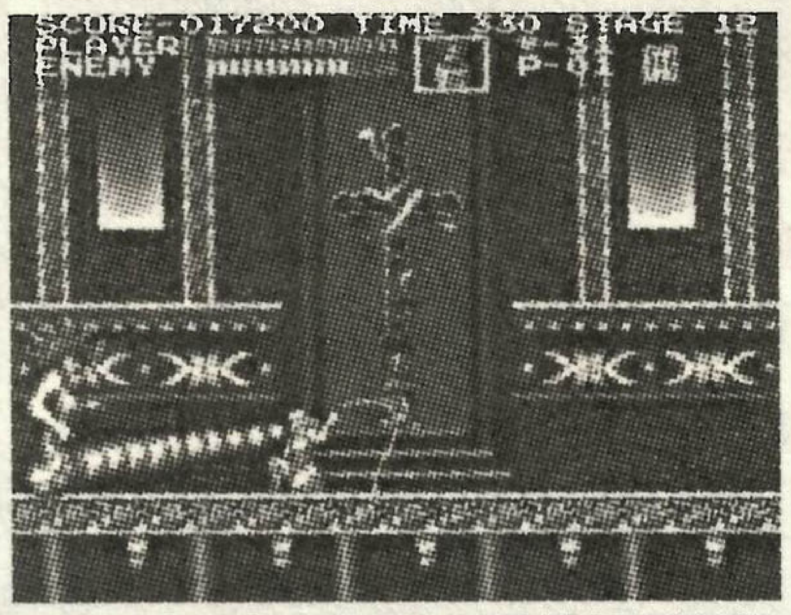
虽然威力很低，但是速度很快且射程很长，所以拥有容易命中正面敌人的优点。与斧子相比，它的飞行线路稍稍有些低，所以很适合攻击跳跃男人（在BLOCK2中等处出现）。而且用短剑攻击在正面现出一点姿态的敌人之后，那么该敌人便会在进行动作之前而倒下，这也是一种很有效的作战方法。

STAGE 攻略　彻底性的介绍难点的攻略法!

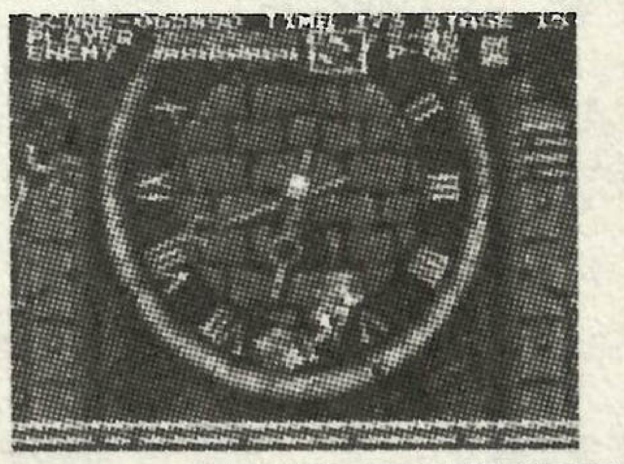
在掌握了基本之后，那么我们就要来一同研究在实际游戏中出现的难关及其突破方法。当然了，这些攻略在原始模式中和改编模式中都是有效的。快来参考这些攻略去突破和最终 BOSS DRACULA 进行激战之前的战斗吧!

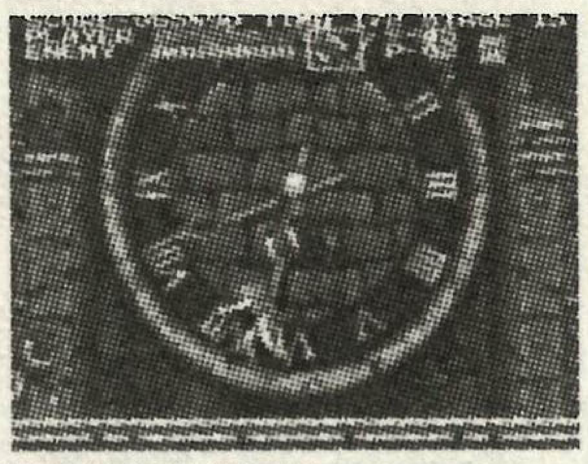
BIOCK4　一气打倒 BOSS"美杜莎"

最开始要行进到左面图片中的场所。在这个场所中，如果连打皮鞭的话。那么便可以一口气的打倒美杜莎。顺便说一句，即使在画面右端的下蹲状态中，虽然会花费更多的时间，但如果采用相同要领的话也是能够打倒美杜莎的。



BIOCK5　和最强级的 BOSS"狼女"对战的战斗方法





狼女首先会向西蒙投掷 8 次画面两端柱子的碎片。而这时狼女在投掷碎片之后拥有会向下飞下的性质，所以在这时要追加攻击（具体性的攻击方法请参照连续图片）。支柱的碎片没有了之后，狼女便会开始投掷时钟上的碎片。这时，狼女在投掷碎片之后也会向下飞下，而且在画面右端，中央和左端的几处都能够看到一点点的间隙，因此要在这时用皮鞭进行攻击。当体力值降到 4 和投掷物变没之后，狼女便会用时钟的针进行最后的攻击。这时更是要保持距离追加攻击。



◀当狼女在地上的时候，不要放过这个攻击的机会，利用皮鞭和道具尽情的攻击吧。

BIOCK6　为了突破崩溃之桥……

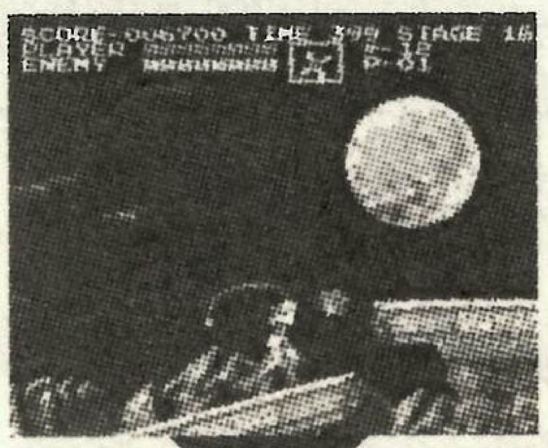
在通过崩溃之桥时，要遵守以下 3 个规则：1 不要停步；2 在各裂纹处要赶紧从立足点进行跳跃；3 在裂纹处以外的场所中不要跳跃。因为这些因素会影响到美杜莎出现时的高度和时机，所以要一边参考下图所总结的攻略指示来进行攻略。



▲当跳跃到顶点的时候，投掷出十字架。



▲用普通的步伐前进，不要理会头顶上的敌人。



▲在图中所示位置停下，用皮鞭攻击敌人。



▲这样的话，就可以正好将前方的敌人打倒。



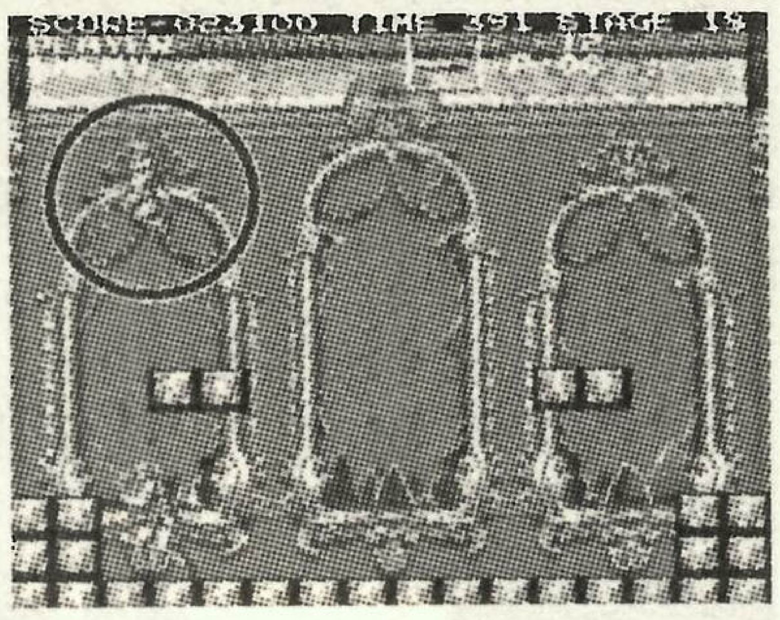
▲然后用普通的跳跃跳过裂缝。



▲打倒敌人后，正好有时间来进行跳跃。

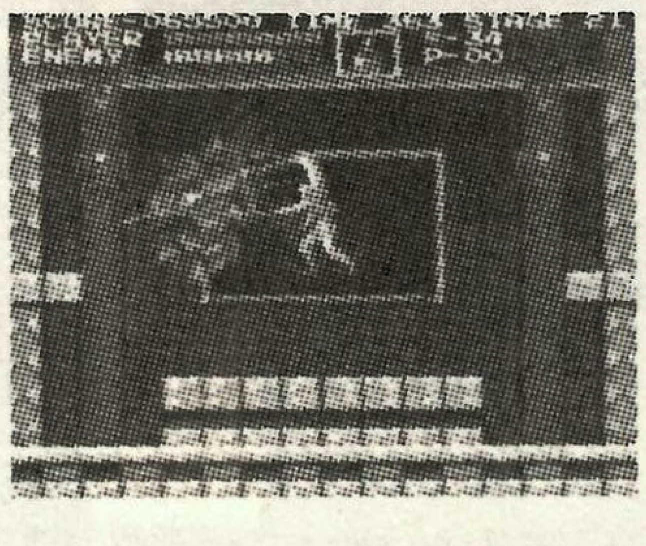
BIOCK6　要从安全地带攻击 BOSS"假西蒙"

因为假西蒙会紧跟而来，所以要掌握时机的逃到他的立脚处之下。这样一来的话，假西蒙便会开始在立脚处之上而转来转去，而且不会再发出攻击。就像图片所示那样，在西蒙的立足点和地板之间往返，这时便要掌好时机用小刀对其进行攻击。



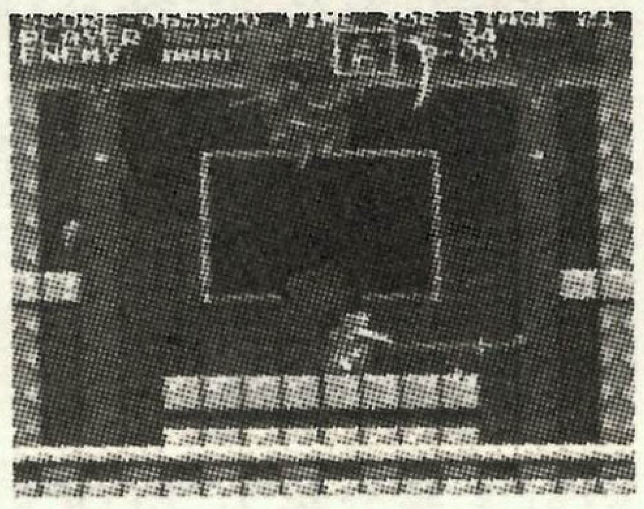
▲要注意到假西蒙的位置。

BIOCK7　对 BOSS"死神"进行猛烈攻击



◀当死神进行攻击 A 的时间段里，是玩家拥有的绝好的进攻机会。在它没有变换成为攻击 C 的时候，要加快攻击的节奏。

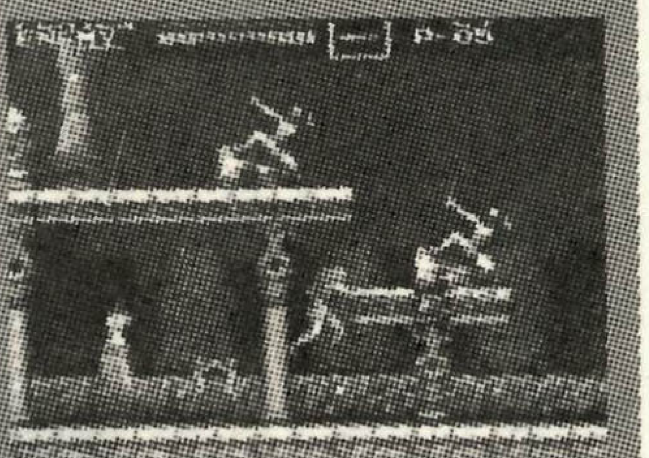
▼对付攻击 B 的方法，要在画面中间蹲下。

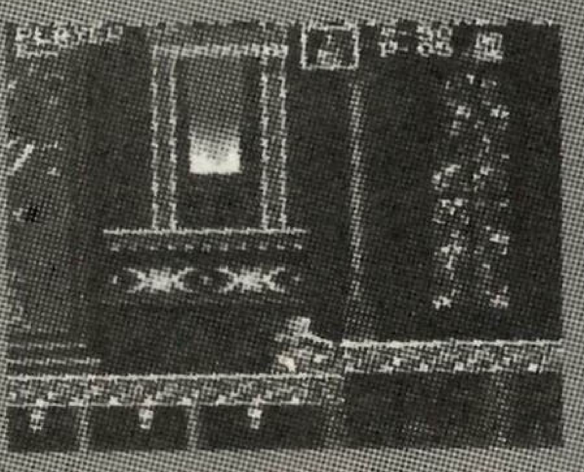


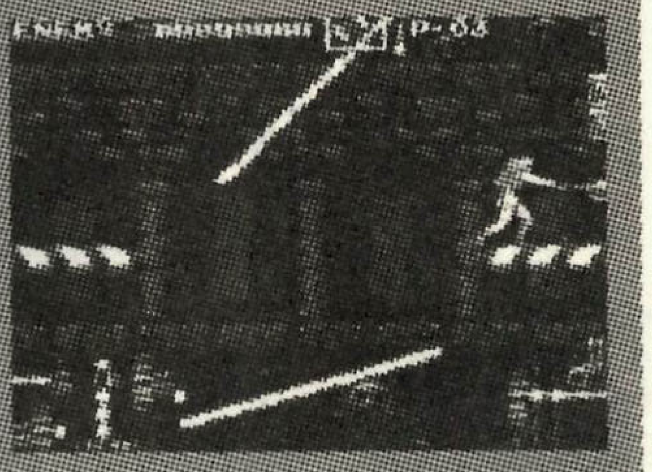
死神会反复进行能够发生数个破坏性的镰刀的攻击（以下称为攻击 A）和在画面中央发生重力场的攻击（以下称为攻击 B）。而且无论在哪个攻击中，死神都会在攻击的后半段中投出大镰刀，而且还会连续用大镰刀进行砍击的攻击（以下称为攻击 C）。因为在死神进行攻击 A 时是给与他损伤的绝好机会，所以这时要用皮鞭进行猛烈攻击（如果和十字架并用的话会更具效果）。在死神进行攻击 B 时，要在画面中央下蹲并用皮鞭破坏其头盖骨。因为破坏 6 个头盖骨之后重力场便会消失，所以为了防备攻击 C 而要尽快的逃开。

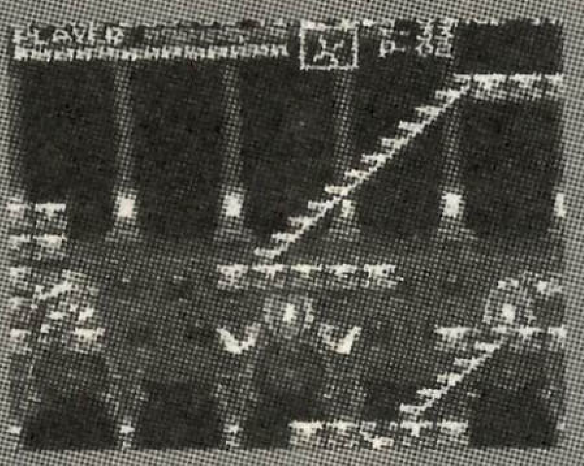
CHECK　公开 BLOCK7 之前的肉的隐形场所!

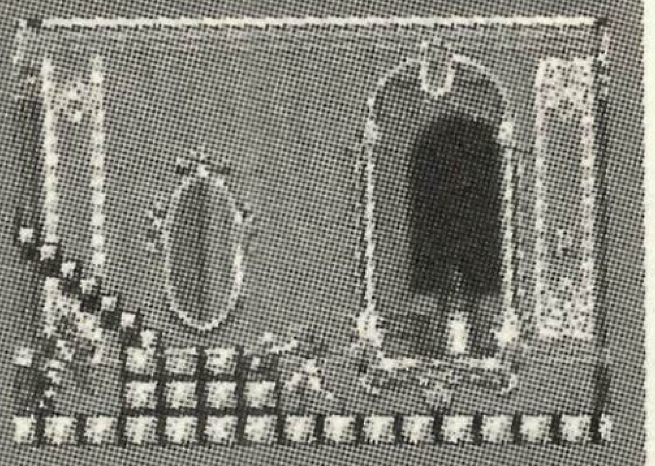
在这款游戏的墙壁、地板和立脚处等地方中，用皮鞭乾地破坏之后有的地方便会出现体力回复物品——肉。在这款很少有能够回复体力的机会的游戏中，肉是非常贵重的道具。所以我们想要这里向大家介绍隐藏有肉的地点。除了在这里介绍的以外，BLOCK1 的第 2 关等处还有几个隐藏有肉的地点，所以要试着探寻一下。随着到的肉的增多，攻略也就便会逐渐轻松一些。

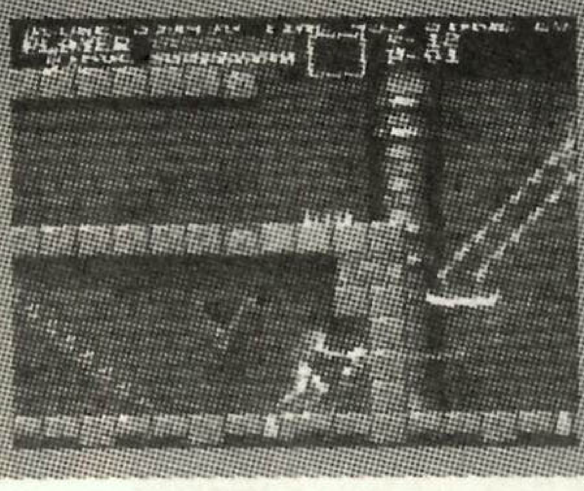


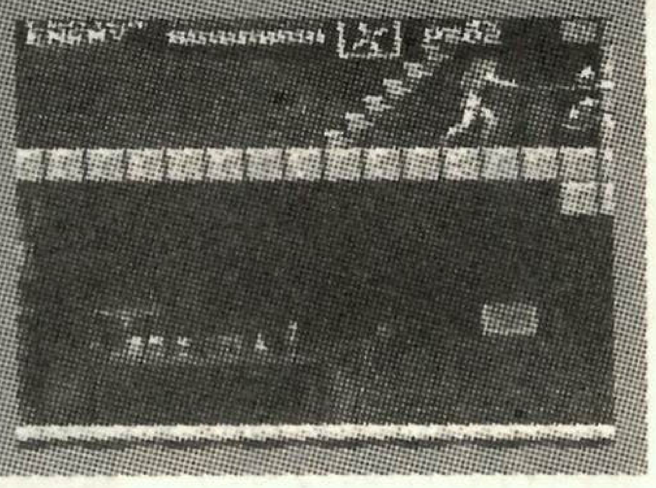






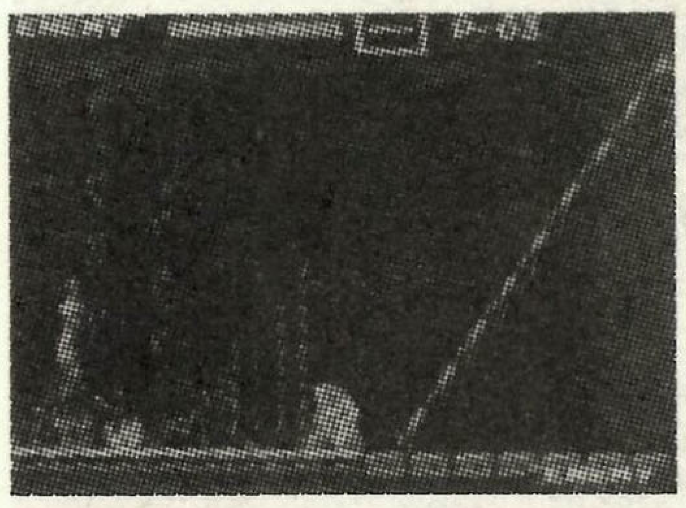




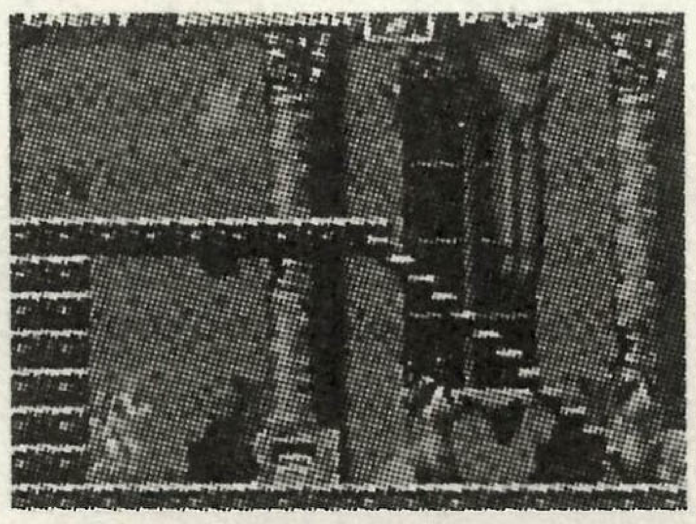


目标是完全制霸“原始模式”!!终极激烈的ACT!!

在“恶魔城历代记”的“原始模式”中，打完第1次还能够持续玩难易度上升的第2次、第3次，在第6次进行游戏时，难易度将到达最高水平（这之后难易度就没有变化了），这次的攻略虽然是以BLOCK8的解说为中心而向大家进行解说的，但是它们也完全对应第6次游戏。因为其中记载了许多狂热FANS想知道的情报，所以在攻略时一定要试试看。



◄游戏中奖励道具多数登场，用心收集会有意外收获。



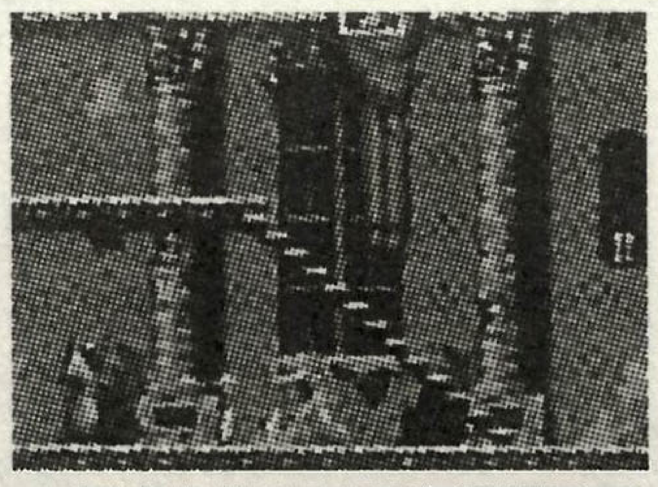
►BLOCK1中如图地点也有奖励道具出现。条件是在这里停留一定时间。

技术攻略　掌握高度技巧

我们首先要为大家解说有些高难度的技术。除了在BLOCK8中有用之外，在第6次以后的游戏过程中也是绝对必要的，所以一定要掌握。

①取消着地时的僵硬状态

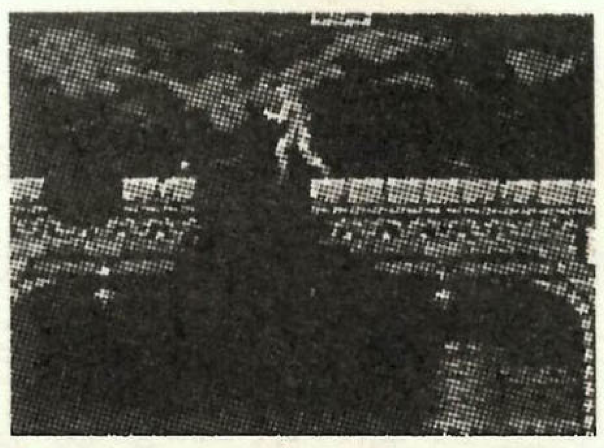
在从上一层下到下一层之时，因为落差很大，所以西蒙在着地时会蹲着僵硬一段时间。虽然僵硬时间很短，但是在这段时间内是不能进行跳跃和挥动皮鞭的，而且有时还会受到意想不到的损伤。但是，如果在着地之前挥动皮鞭的话，那么即使从相同高度落下也会因为皮鞭的运动而取消僵硬状态，而且同时还能够取消不能操作的时间。一定要记住这一点!



▲在落地前的瞬间使用鞭子可以抵消落地后的硬直时间。

②快速跳跃

在跨越图片中所示的大峡谷时，攻略是非常困难的，所以我们在要这里向大家介绍突破这种场所的可行性方法。首先要按住十字键加左键，从立足点到落下之前要迅速前进。然后在按动十字键加左键之后再按动跳跃键，迅速跳跃移动到对面的立足点。能不能在按动十字键之后尽可能的快速按动跳跃键将是成功的关键。按照右边的图示进行操作的话，应该不成问题。



▲轻微调整方向键使主角到达如图位置。



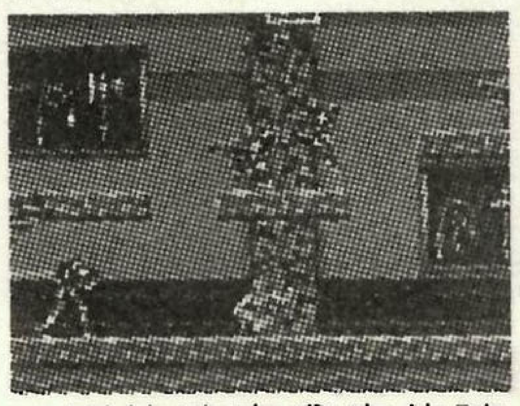
►输入方向键命令左（或右）后直接按跳跃键。

BLOCK攻略　最后的难关BLOCK8!总CHECK攻略点!

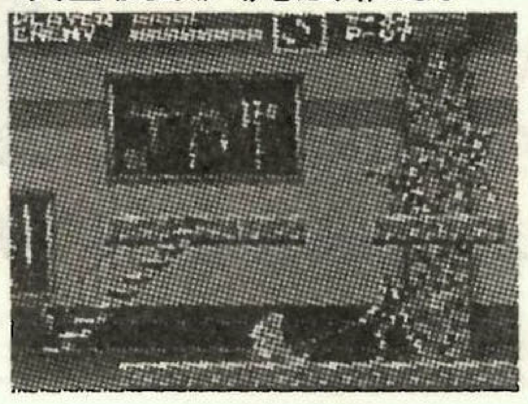
我们将以激战区的BLOCK8和与强敌之间的战斗方法为中心而向大家展开大攻略。如果能够抓住重点的话，那么就一定能够展开道路，所以一定要努力参考这个攻略。如果通过了这些关的话，那么就能够迎来和DRACULA的对决!

①阅读骑士的动作

在和拥有ハルバード的骑士进行对战之时，你要保持一定程度的距离，而且要一边下蹲一边连打皮鞭的进行攻击。你能够像图片那样进行单方面的攻击。向前突进的骑士会在出现前响起足音，而之后他便会伴随着滑走音而向前突进。如果听到足音的话，那么你就要冲着骑士出现的方向，当听到滑走音之后便要马上挥动皮鞭，这样一来便可以简单的打中骑士。如果西蒙站起的话，那么拿着剑和盾的骑士便会接近，但是如果西蒙蹲下的话，那么骑士就又会离开。所以要站起身来诱导敌人，然后再快速蹲下用皮鞭进行攻击。之后骑士还会使用铁球和弓箭进行攻击。但是如果下蹲的话那么便不会被命中。



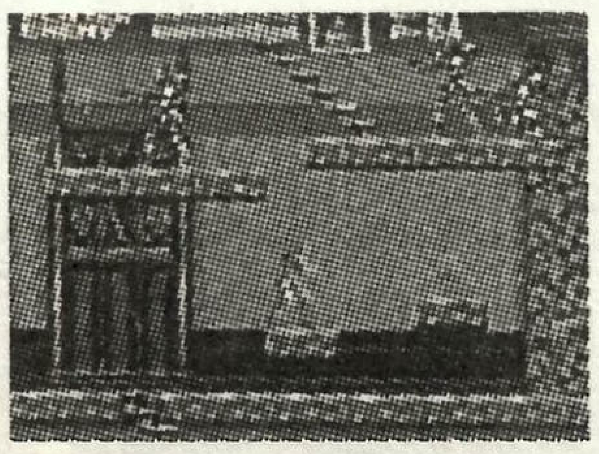
▲对快速奔袭来的骑士提前使用皮鞭。



▼下蹲并相隔一定距离攻击使敌人无法靠近。

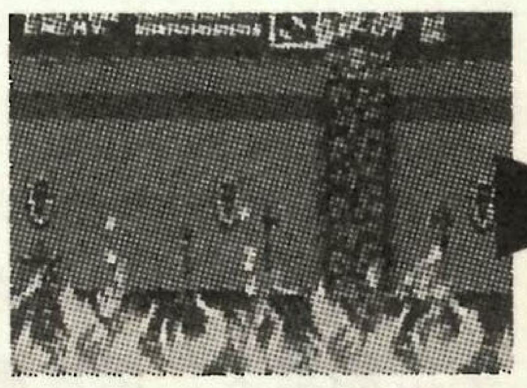
②在分岐点向左行进

在第一关的STAGE的写真的区域中，持续向画面上行进之后便会发现2个台阶。虽然无论向哪个台阶行进的话，那么你更能够在途中取到肉（被隐藏在了墙壁中），但是我们向大家推荐左侧这条途径。

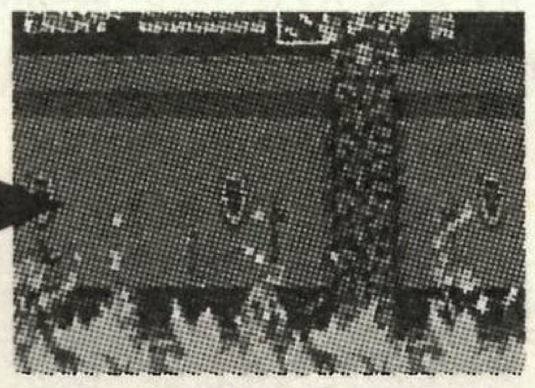


③和火炎骑士的战斗方法

在第一关的STAGE终盘中，你将与被火炎包围着骑士们进行战斗，这时，尽可能快的在台阶中进行接近战是上策之选。在一口气拉近距离时，一边跳跃一边接近是相当便捷的方法。如果骑士用剑防御了你用皮鞭发出的第一击的话，那么你要放慢一下节奏再追加第2击，这时，在骑士进行防御的瞬间再挥动皮鞭的话才能够确实将其打倒。如果只是连打皮鞭的话，那么几乎所有的攻击都会被防御，所以这一点要注意。



▲炎之骑士对西蒙第一次攻击会采取防御的姿势。

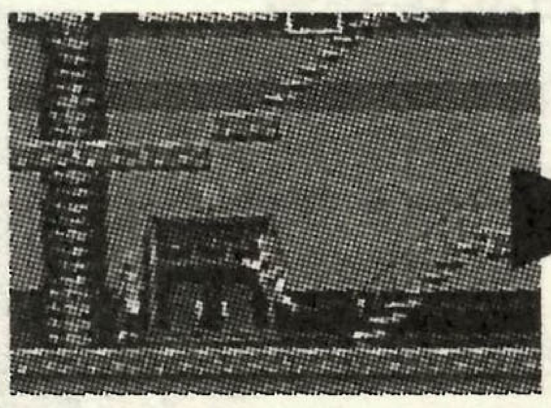


▲在对手防御的瞬间二次攻击是成功的关键。

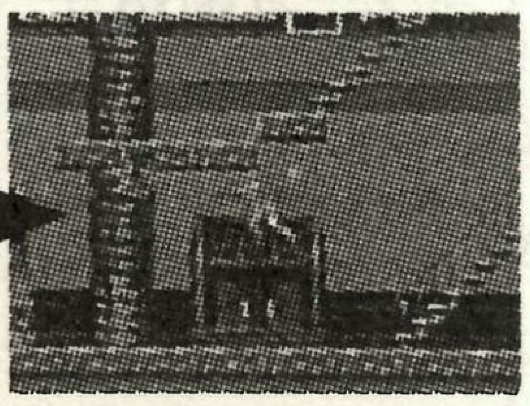
④打倒佣人姿态的敌人

在对付佣人姿态的敌人时要按照以下步骤来将其打倒(攻击模式1)：①普通接近②在对手敬礼之后而抬头的瞬间向前跳跃③在跳跃顶点挥动皮鞭④在着地之前再次挥动皮鞭。其中也会有家伙从画面上向下进行跳跃并一边前转一边向前突进，在这种情况下，只要下蹲并追加皮鞭攻击便可以了。在对手愤怒的情况下，请参考攻击模式2的连续图片。

攻击步骤①

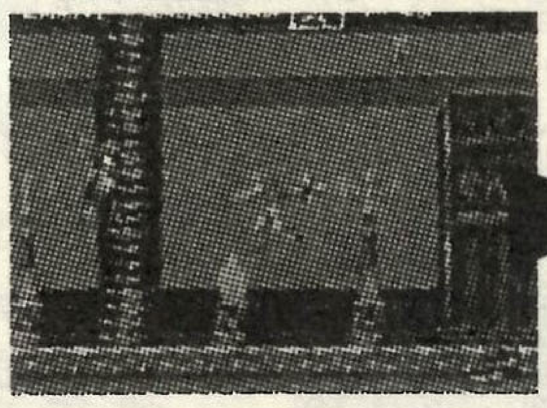


▲正常步行接近敌人，在对方抬头的瞬间前跳，接近战。

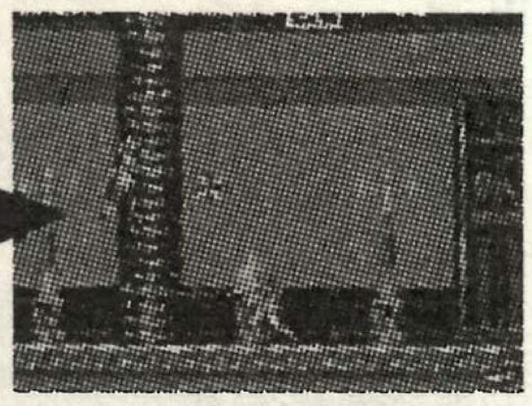


▲在跳跃最高点攻击。接下来马上二次攻击。

攻击步骤②



▲与敌人的距离远近无关，姿势正确的话跳起发镖即可。

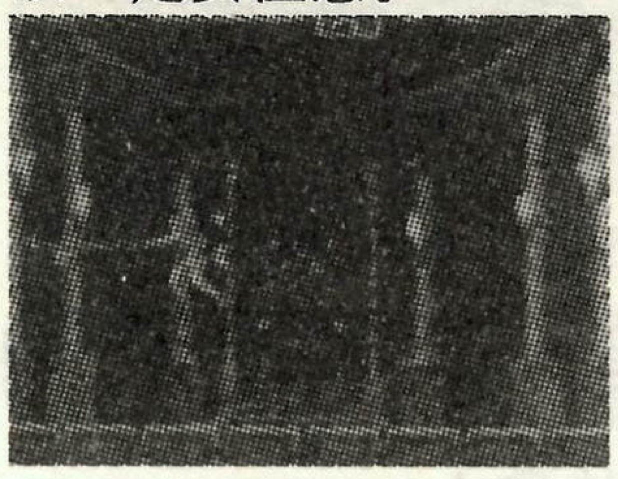


▲落地后，连续使用皮鞭攻击，敌人一定会上当的。

BOSS 攻略

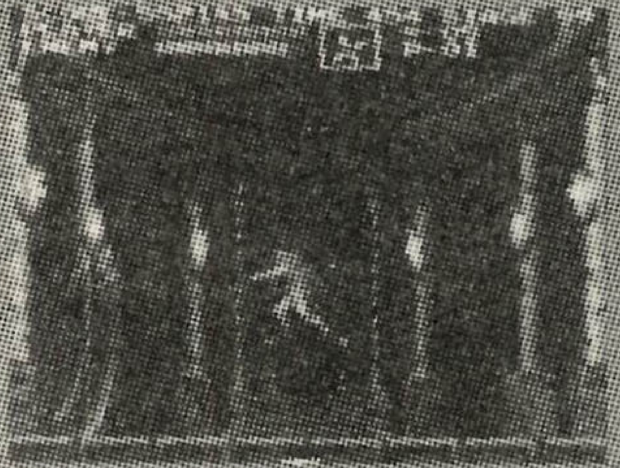
埋葬最终 BOSS DRACULA! 彻底介绍其战斗方法!

如果突破了 BLOCK8 的第 3 关的话，那么就终于能够和 DRACULA 进行对决了。因为在 BOSS 战之前会有十字和圣水，所以要装备好自己喜欢的攻击物品。顺便说一句，如果到达过 1 次这里的话，那么在下次继续之时便会从 DRACULA 战之前而开始。但是，如果在 SAVE3 途中经过并重读其资料的情况下，继续之后将会返回到 BLOCK8 的最开始，所以一定要注意。

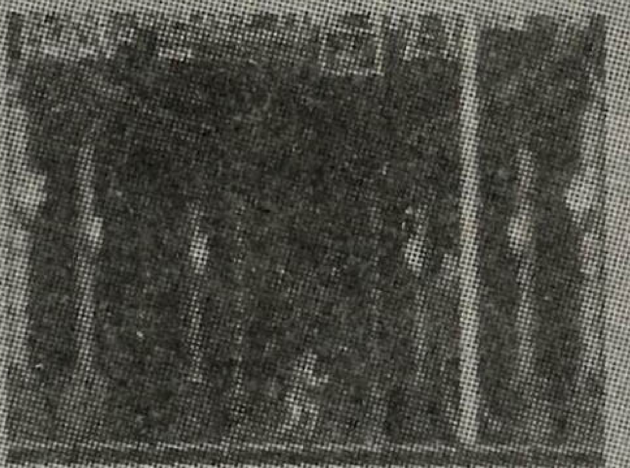


第一阶段

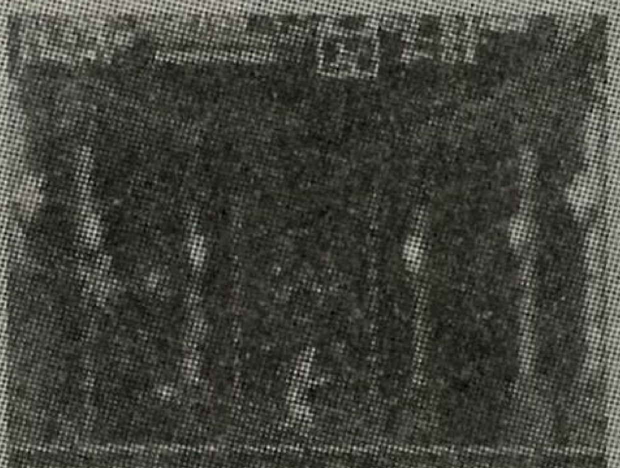
DRACULA 会在场地中的任何地点随机出现，并且会在出现的同时而放出火炎。DRACULA 的体力值降到 8 以下后，火炎的数量便会增加，这一点要注意。因为要给与他损伤，所以只能在 DRACULA 从光之柱出现的瞬间来攻击他的头部。初心者和中级者要用十字架来进行攻击，而上级者则要用皮鞭进行攻击。



◀在光柱消失前的瞬间跳起发镖。



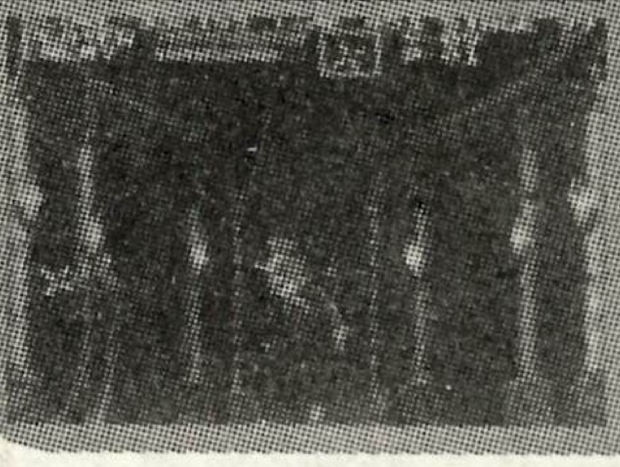
◀快速接近 BOSS 并第一时间向正上方跳起。



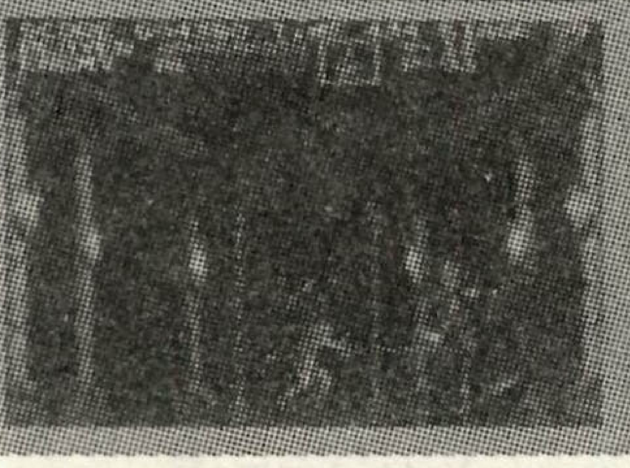
◀回旋镖会击中敌人并给其伤害。



◀起跳后，在开始下降的瞬间使用皮鞭攻击。



◀如果跳跃时间掌握得好可躲过所有火炎。



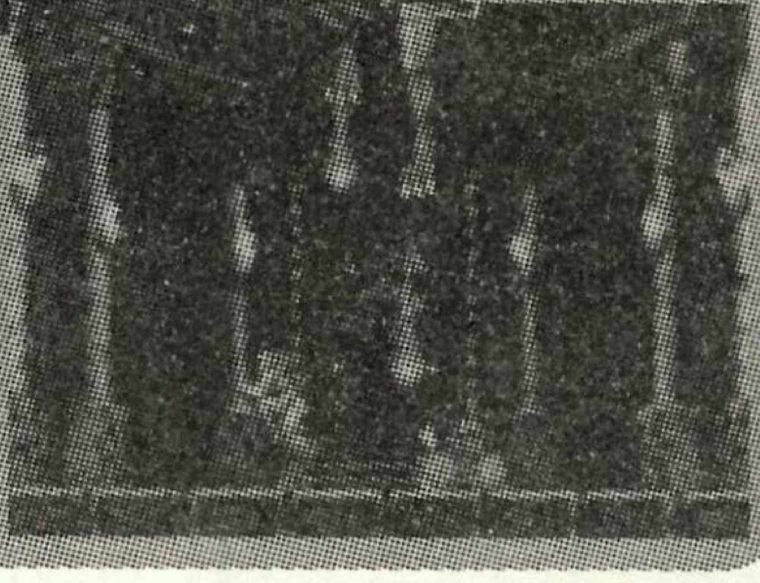
◀给敌人伤害的同时，火炎也会消失。

第 2 阶段

在第 2 阶段中，无论攻击 DRACULA 的身体的哪个部分都会给与他损伤。因为 DRACULA 会反复进行吐火攻击和跳跃，所以在 DRACULA 着地之时要蹲下并用皮鞭进行攻击。并用攻击物品之后便会给与他有效的损伤。顺便说一句，在第 2 阶段中，即使 DRACULA 的体力值降到 8 以下之后，他在跳跃后还会发出绿色之弹，所以一定要注意!



◀速战速决是关键。在其正侧方下蹲使用皮鞭攻击或者圣水瓶是正解。



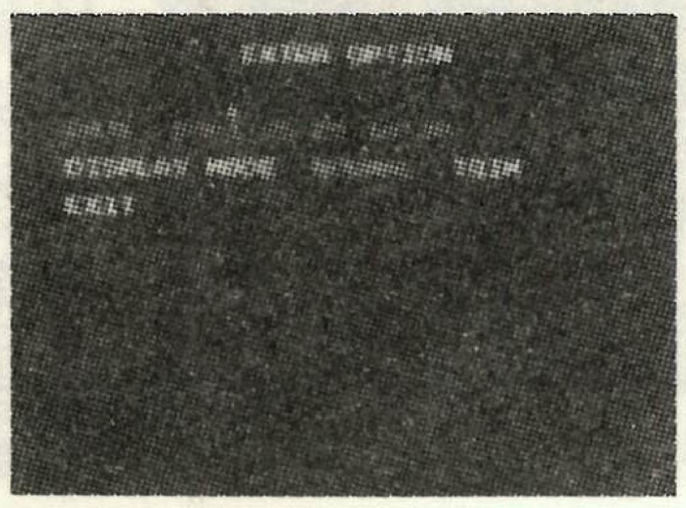
▶敌人体力降到 8 以下后会使用绿弹攻击。算好时间用跳跃回避。

秘技大介绍

这个 ACT 中充满了开发者的玩心，而且还有许多有趣的秘技。在处于难处的攻略之时就尝试一下这些吧!

①隐形设置模式

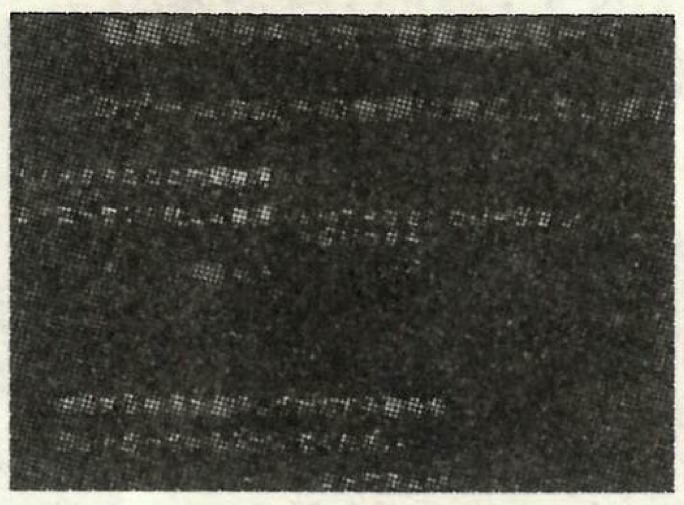
在主画面中，按动十字键上、上、下、下、左、右、左、右、×、○便能进入隐藏模式。在 DATE 中能够设定年月日和时间，在 DISPLAY MODE 中能够在 TRIM 设定之后而在 CUT 画面的上下状态下进行游戏。



▲我们熟悉的 KONAMI COMMAND 中有隐藏模式存在。

②在"改编模式"中选择音源

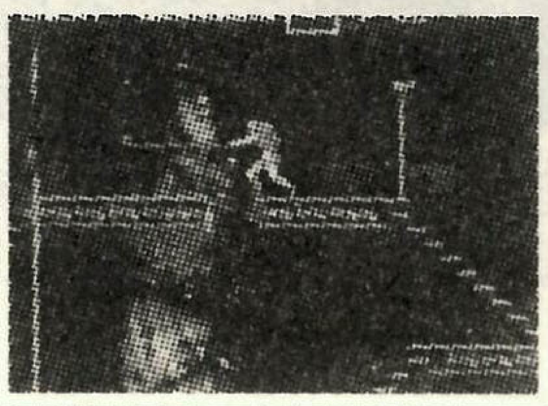
在主画道中，一时按住 L1 按键 + R1 按键并选择"改编模式"之后，那么便能够从"原始模式"的 BGM(3 种类)中选择"改编模式"的 BGM。X68000 版的 FANS 也可以一边沉湎于令人怀念的气氛中一边玩"改编模式"。



▲输入指令后可在画面唤出"挑战模式"。

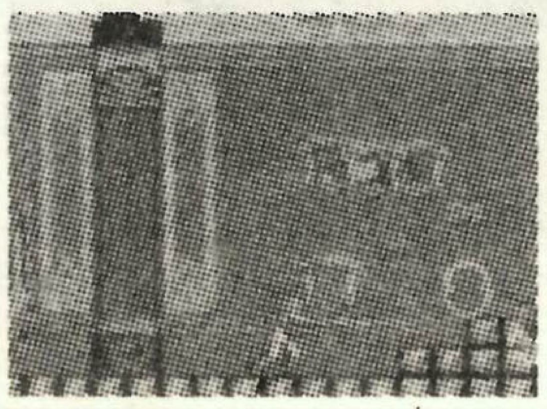
③"原始模式"第 6 次的额外奉送

用"原始模式"进行第 6 次游戏之后，那么便会在 BLOCK4 和 BLOCK6 中追加直至第 5 次游戏之时所没有的有趣的演出。虽然 BLOCK6 也许有些难于理会，但是写真的画面中的镜子中会出现以西蒙为模特的涂鸦，虽然只是一瞬间的演出，但却不容错过。



◀这是 BLOCK4 出现的女神像。鼻子和眼睛都有鲜血流下!

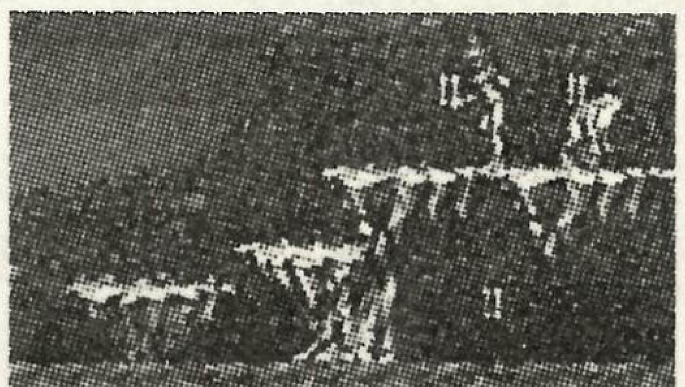
▶这是 BLOCK6 中的镜子，从中我们能看到什么?



④隐形信息

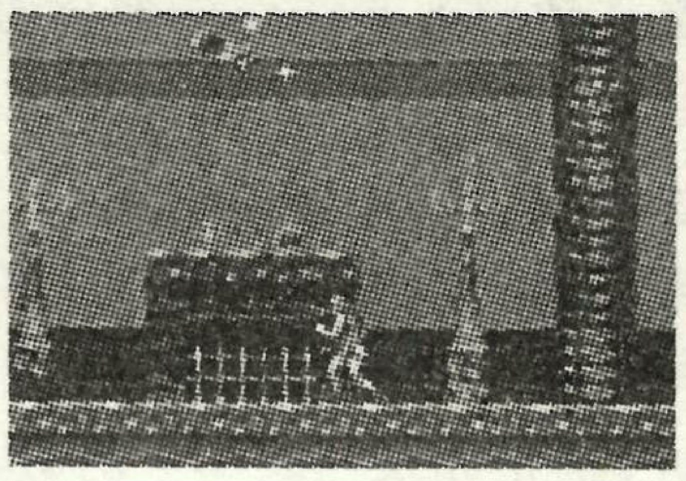
在音源选择画面中，同时按下 2P 方的 L1 键 + ○键 + ×键之后，"GM 音源:うっそぴょーん"这条信息便会被表示出来。如果说到 GM 音源的话，那么也就是指在 ×68000 版也被使用的音源。原以为也能够听到 BGM，但却是个谎言(笑)。

⑤很难取到的蜡烛①



在 BLOCK3 的第 2 关中，在被泥沼围困的场所中有配置蜡烛的场所。为了取得这些蜡烛，你只能在不死的前提下潜入泥沼并一边进行适当的跳跃一边前进。顺便说一句，在蜡烛中藏有药草。

⑥很难取到的蜡烛②



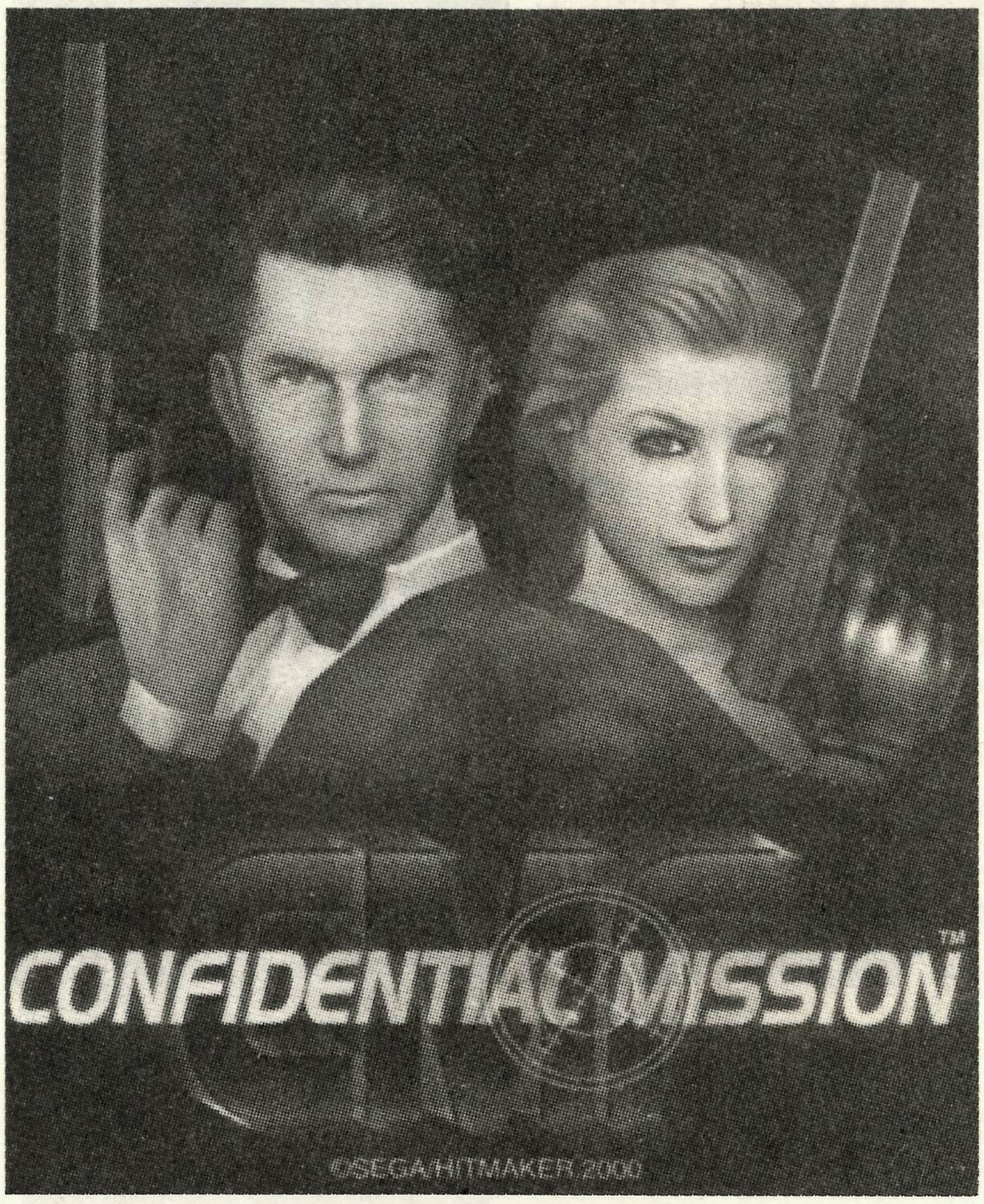
在 BLOCK7(第 1 关)和 BLOCK8(第 2 关)中，在很高的场所中配置有蜡烛，而为了取得这些而只能使用斧子。但是，其中只装有心等平凡的物品。真是太没意思了。

⑦能动的材料

在 BLOCK2 中，用皮鞭打动龙骨之后，骨就会像钟摆一样摆动起来。如果配合摆动并持续用鞭子挥打的话，那么摆动会加大幅度。而且在行到上面的途径之时，用鞭子挥打龙骨之翼的部分之后，龙之翼便会微弱晃动。

⑧头巾男人逃跑

在 BLOCK2 的终盘中，行到上面的途径之后便会遇到披着头巾的男人。用皮鞭鞭打这个男人之后，那么他便会交出物品，而且每次鞭打他，他交出的物品都会不同。鞭打次数超过 7 次之后，这个男人便会逃掉。

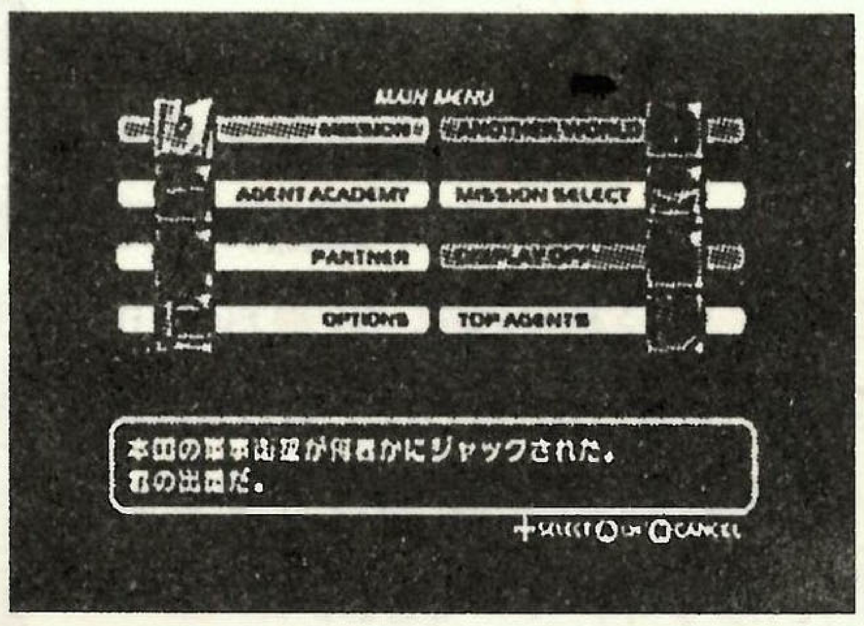




在 SEGA 创业阶段立下大功的《VR 战警》系列想必所有老资格的玩家们都会记忆犹新吧。然而 SGEA 公司在推出第二代之后就在没有消息了，不免让众多的光枪射击迷大失所望。不过 SEGA 公司没有让痴心的游戏迷等待太久，在去年 11 月在街机上推出了光枪游戏的最新作——《CONFIDENTIAL MISSION》，现在更是以加强版的形式在 Dreamcast 上迅猛推出！由于这次的制作小组是与 VR 战警系列是同一个，整个游戏的系统又是和 VR 战警如出一辙，我们有理由相信这次的《CONFIDENTIAL MISSION》会带给我们与 VR 战警一模一样的爽快感受！今次家用版不但在剧情、画面、操作感方面与街机版别无二致，更追加一段全新 CG OPENING 及原创训练模式，对于那些好久没有玩到出色的光枪游戏的游戏迷们来说，不能不说是盛夏夜里的一顿大餐。还犹豫什么，操起手中的光枪，你现在就是隶属于间谍组织 Confidential Mission Force(简称 CMF)的一对男女 HOWARD GIBSON 和 JEAN CLIFORD，能否顺利将恐怖份子的阴谋打破呢？那就要看你的反应速度和枪法喽。好，不多说了，ARE YOU READY?GO!

游戏原创模式介绍

AGENT ACADEMY MODE



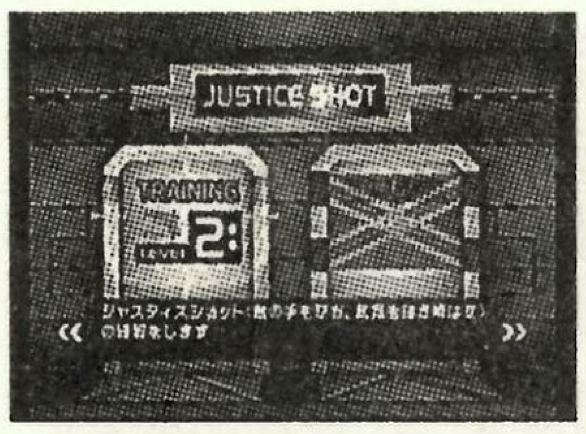
这个模式是 Dreamcast 版独有的原创模式，是供玩者提升射击技术的训练地方。如果是新手的话，一定要现在里面把自己的技术练好哦。在这个模式中共有六种迷你游戏，在不同的游戏中可以学习到各种与任务有关的射击技巧。当成功通过每项训练的 LEVEL 2 后，玩家们便可进入高程度的实战训练「SIMULATION」来练习，而完成所有训练后，CMF 局长便会对玩者的成绩作出评价。评价的高低，就要看你在这个模式中的表现了。为了取得好的评价，为了成为一流的神枪手，好好在其间苦练吧！

COMBO SHOT



在这个游戏中是考验玩家连射能力的训练。在每次只有三发子弹的情况下，将每个铁罐内的红球击落，必须在限制时间内把全部红球击落才可以通过。

JUSTICE SHOT



这里是着重考验玩家们正确射击能力的训练。目的是以击中敌人的右手或击落手上的武器为目标，从而使其失去攻击能力。

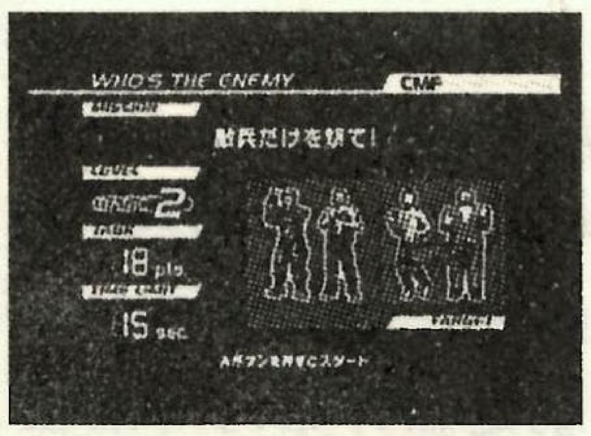
JUDGMENT

在这里玩家们所要完成的是依次序去攻击数字倒数至 0 之前的目标，这项训练对于锻炼实战中一次应付多名敌人时的能力有很大的帮助。

REFLEXES

这里是考验玩家们反应力的训练。以击中红球为目的，击至一定或以上的数量就可以过关。

WHO' S THE ENEMY



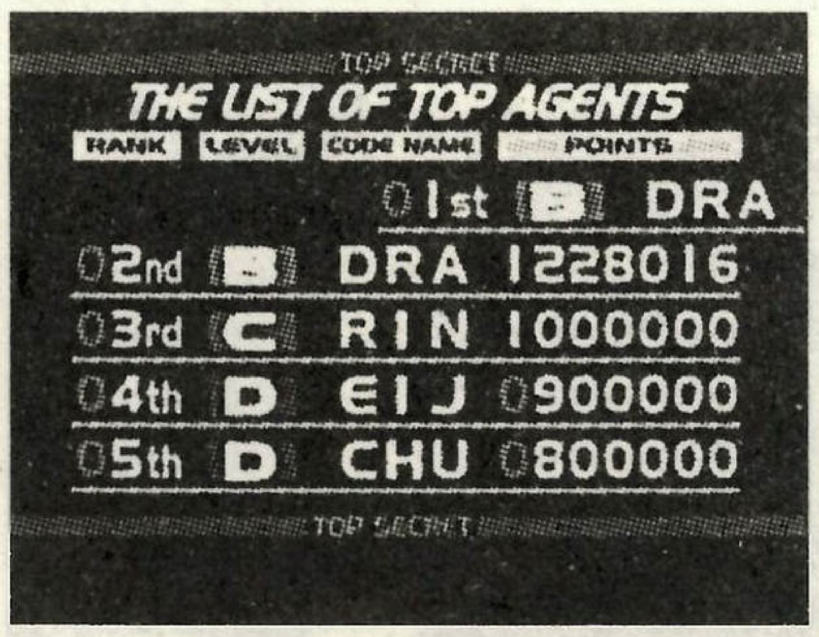
考验玩者在短时间内判断出谁是敌人或是市民的训练，只要在限制的时间内击倒游戏所要求数量的纸板敌人便可通过。

TIMING

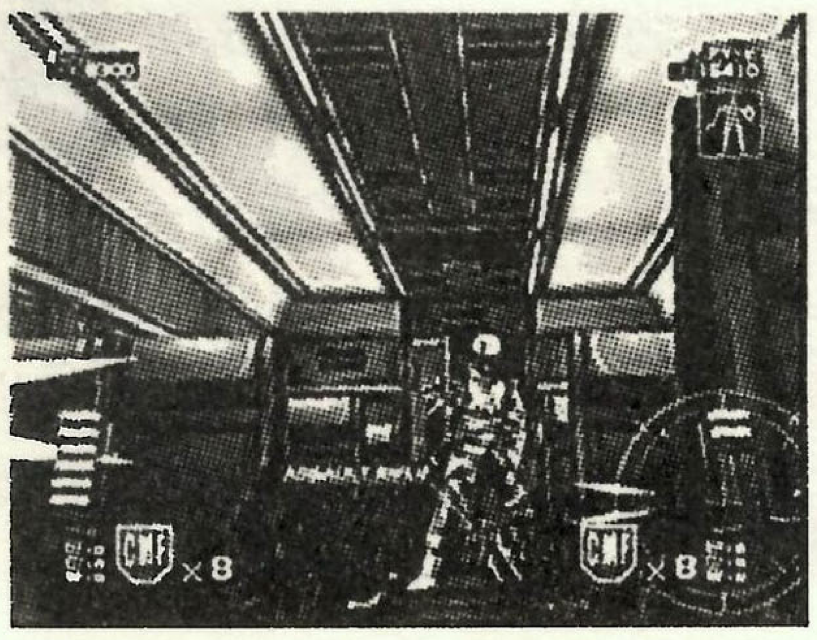


在这里敌人会在各种障碍物之间出现，在射击的同时要注意障碍物也会移动，只要限时内击倒全部敌人便可通过。

游戏须知



在游戏中，当击倒特定的敌人后，便会出现一些写着 C、M、F 三种不同颜色的道具，只要集齐一套便可增加一条生命，但玩家们要注意它们的出现的时间是有限的，如果不很快击中它的话，错过时机就会消失的。所以玩者应尽快击落。所持的数量就显示于画面的左下方，要随时注意。



要取得分数的方法，除了最基本的射杀敌人，或射下敌人所留下的手提公民包内的磁盘取得分数外，其实也有其它办法可

以得到意外的分数。不知玩家们是否发现到这个细节，当击倒一名敌人(BOSS除外)时，画面的左上方便会显示出玩者射中敌人的不同部位。原来射中不同部位，所得的分数也会不同，击落敌人手上的武器为最高分，而且击倒敌人后更可继续射杀来做出COMBO效果以增加分数，这些都是大家很少留意得到的有趣要素，令此作显得更有耐玩和趣味性。

通关技巧简介

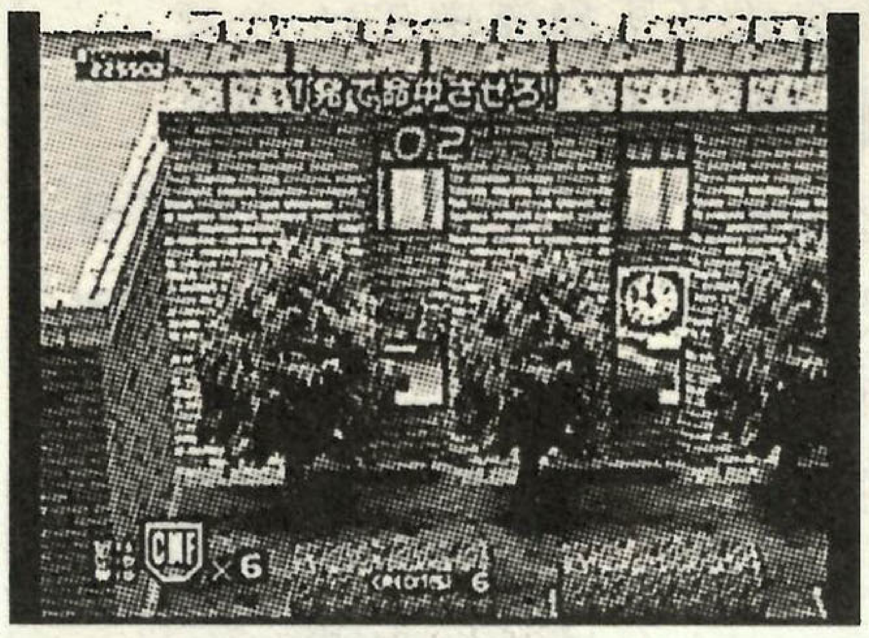
STAGE 1 –博物馆

好了，就要开始我们的征程了。在游戏的一开始，我们就要应付一起出现的四名敌人。然后进入走廊，小心掩护三名市民逃离后，就要马上将瞄准器移向左边，来对付从房间和过道中走出的五名敌人，接着就要击倒两名破窗而入的敌人。在放有原始人标本的展览馆中，如果将原始人击至红色的话，就可得到分数。另外着的注意的是，如果一次性成功地击落四个头骨后，镜头转回走廊时，地面就会出现刚才的四个头骨，击破每个就能得到10000分。另外，击爆第一位从右边而来的警卫所留下的手榴弹，就可将随后的敌人一次消灭干净。

特殊事件 1 –粘贴弹



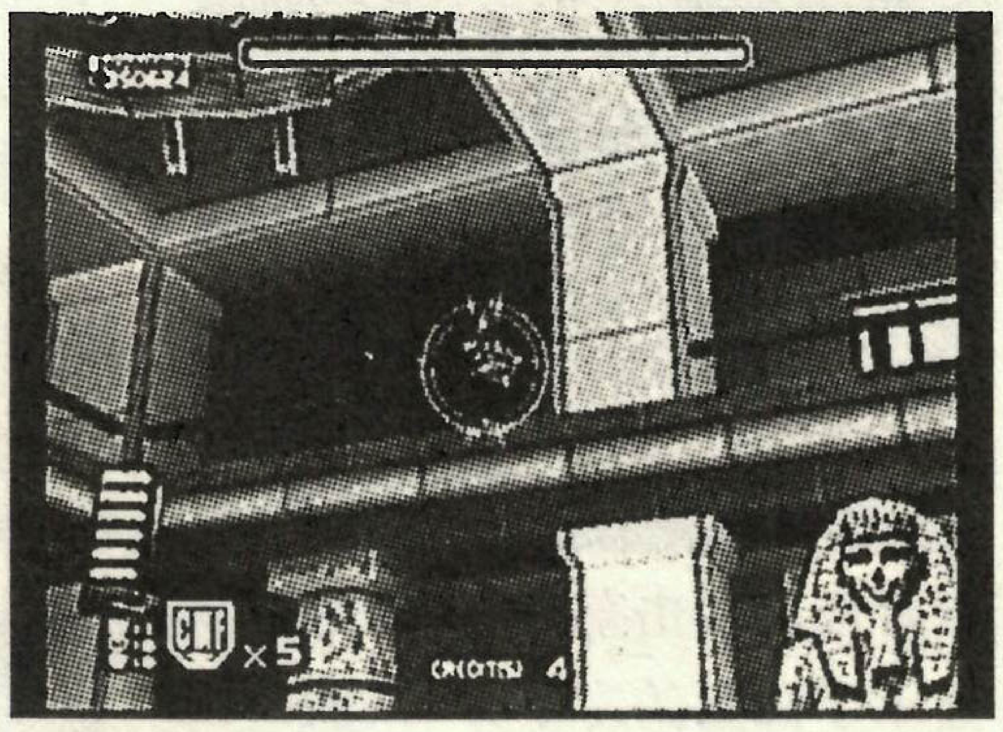
这是游戏初次遇上的特殊行动，玩家身处于放出毒气的密室，要做的就是在限定的时间内发出粘贴弹将五个喷射口堵上，不过成功与否也不会影响分歧线，只会影响之后昏晕时间的长短。



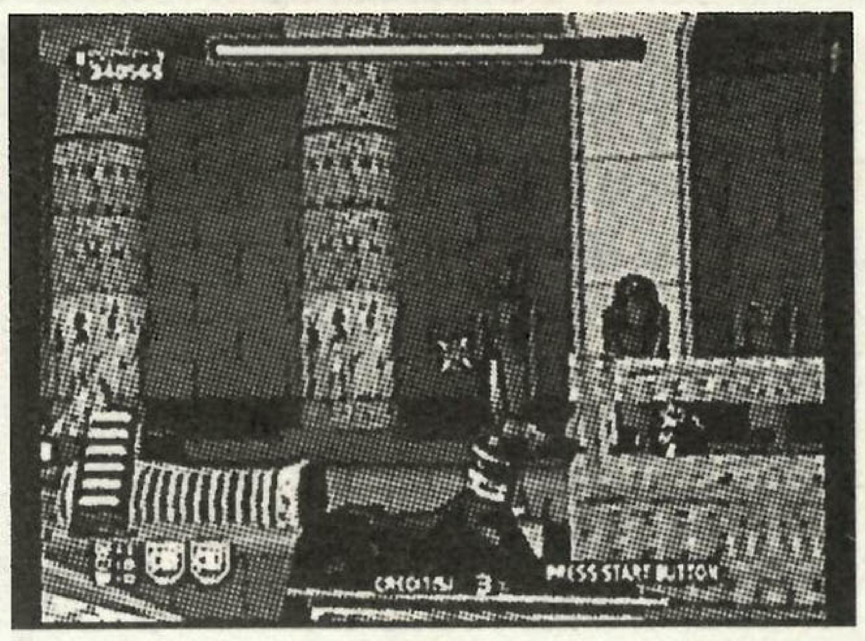
特殊事件 2 –绳索

这一次需要将绳索射向远方对面建筑物的大钟，在这个过程中画面会左右摆动，而且玩家只有一次机会，所以最佳方法就是在开始时对准位置就立即进行射击，否则就会错过最佳的时机。能否成功的不同结果会影响进入BOSS战之前的路线，成功的话会飞入建筑物中抵达花园，失败的话则从狭窄的仓库中进入，而花园上的敌人配置也会不同。由于从仓库而入的路线一来狭窄、二来敌人数量较多，所以还是尽量来取得成功吧。

BOSS战



和一大群敌人进行猛烈的火拼之后，我们便会来到埃及馆与馆长展开本版的最后战斗。在最开始的时侯他身处于二楼上，并且还有一些警卫攻击玩家，当馆长的体力被打掉1/5时，便会被击落地下，而击落期间不要错失攻击机会，接着他便会利用摇控器，打开馆内隐藏于支柱和人像内的炮台，玩者应在打开期间尽快将炮台破坏，以免让它们发出导弹。当发现馆长在障碍物之间时隐时现时，不要犹疑，马上攻击他，这是很不容易才得来得机会啊。



另外要注意的一点是，如果在不受到画面中间的敌人所投掷的手榴弹伤害的情况下击倒他，他便会留下一个手榴弹，射爆它就可一次击倒画面中间的所有敌人，然后就有机会出现红外线雷射枪(LASER SIGHT)或防弹衣(BODY ARMOUR)

STAGE 2 – TRAIN IN THE SNOW



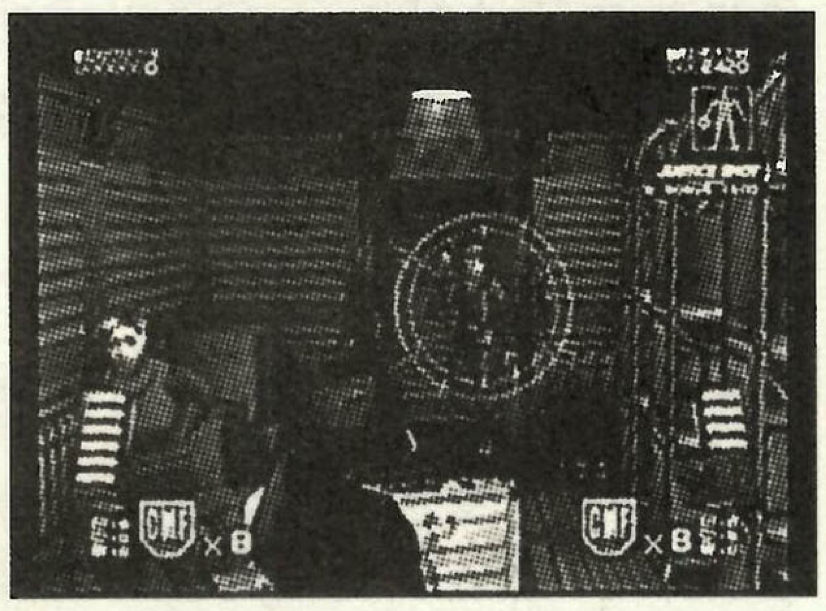
在这关中，玩家们要做的就是解救人质lrina，结果一开始就被敌人发现了，没办法，只有开火了。由于列车内较为狭窄的缘故，所以要特别注意在车厢中的乘客，他们被乱枪误中的危险性可是非常大的，包括lrina在内，注意万一枪一偏把她干掉了，便会被扣去50000分，所以提醒玩家在这关中对付敌人时要小心行动。

在客席室中，击倒一名白色装束的敌人便会出现一支来复枪。

接着来到第二卡车的过道，击倒两名敌人之后，千万注意不要误伤到从门走出的女人，然后要注意的地方就是躲藏于楼梯口后面的一名敌人。进入另一车厢的过道，在这里玩家第一眼就会看到有二名持有盾牌的敌人，但是千万注意不要着急开火，因为这时将突然从门口出现一名女乘客，为了不要将她误伤了，应该等到敌人移开盾牌时再开枪击倒他们。

通过车窗来到车顶上，在这里玩家们便要应付雪地上一群坐着机动雪橇的敌人，他们的速度非常高，以普通手枪瞄准的话将会非常困难，所以无论如何也要取得之前的来复枪，这样对付他们就会轻松得多。需要注意的是击倒车尾出现的敌人就会出现另一支来复枪，但由于距离比较远的关系，能否把它拿到手就要要看玩家射击的准确性了。

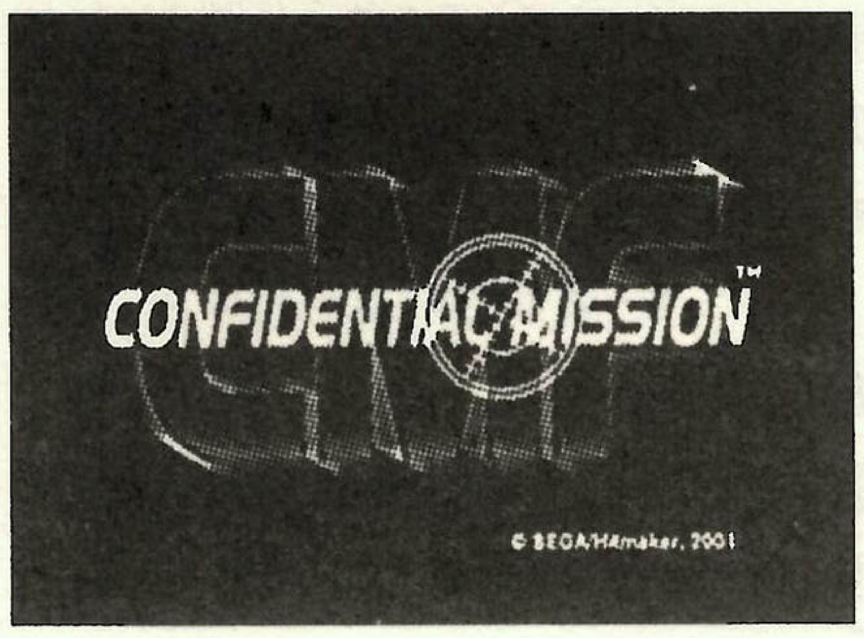
特殊事件 1 –拯救 Irina

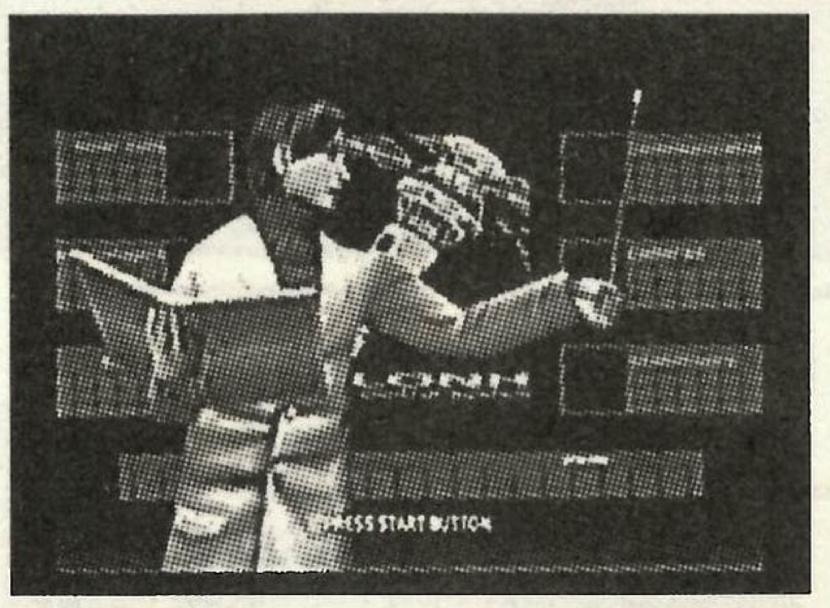


由于lrina在车顶上逃亡时不小心失足滑下，所以玩家要做的事情就是拉她上来。只要在限定时间内不停连按B键便可以成功，对玩家们来说应该是不成问题。如果成功的话则会在外面以倒转的视点对付车厢内的敌人，如果失败的话，lrina便会被车厢内的敌人捉去，玩家就要飞入车厢内和大批的敌人进行面对面的火拼了。

特殊事件 2 –击破连接口

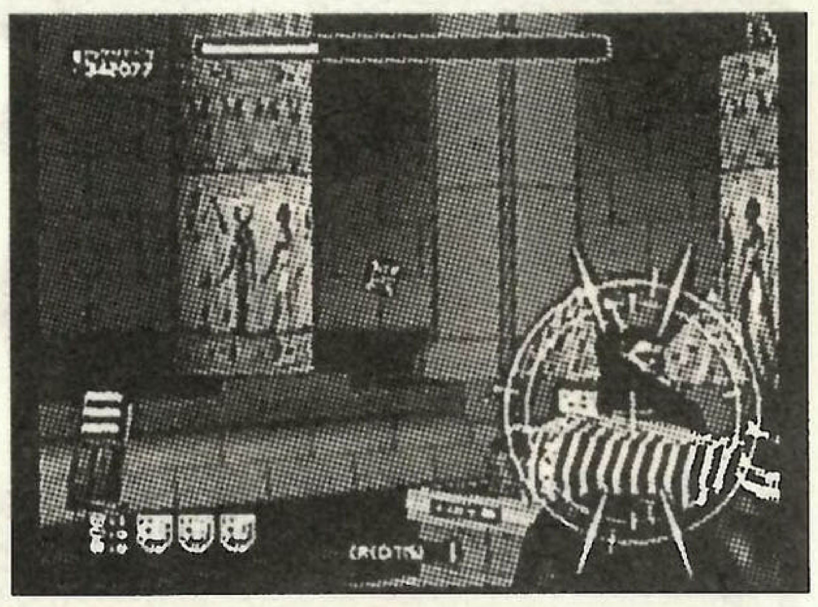
这次要在限定的时间内将车厢与车厢之间的连接口，听起来好象难度不大，但实际的问题在于要射击的目标范围非常小，要具有一定的准确性才能成功。如果成功的话就直接进入最后的BOSS战，但是如果失败的话就还要对付一些难缠的敌人。





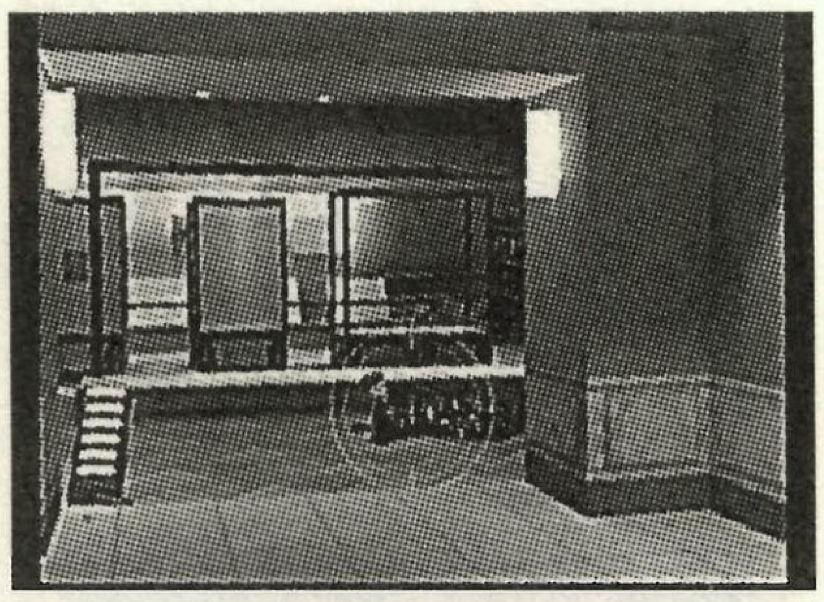

BOSS 战

本关最后的 BOSS 战非常困难，玩家需要同时应付一部由一位将军驾驶的坦克车和一部武装直升机。在战斗最开始的时候坦克车会接近玩家所处的车厢，这时可以射击车厢后部的油桶，让坦克车受到伤害。接着第二步要做的是将坦克车上的两支炮台破坏，目的是为了让它们不能放出导弹，等到战车内的 BOSS 探出头的时候，不要客气，尽量地射击他吧。另外，如果成功狙击坦克车的话也可得到分数，每次为 100，玩家不要错过哦。至于对付直升机的方法，就是破坏左右的机枪，令它失去攻击能力，这样直升机很快便会被击毁，可一门心思地对付坦克车了。

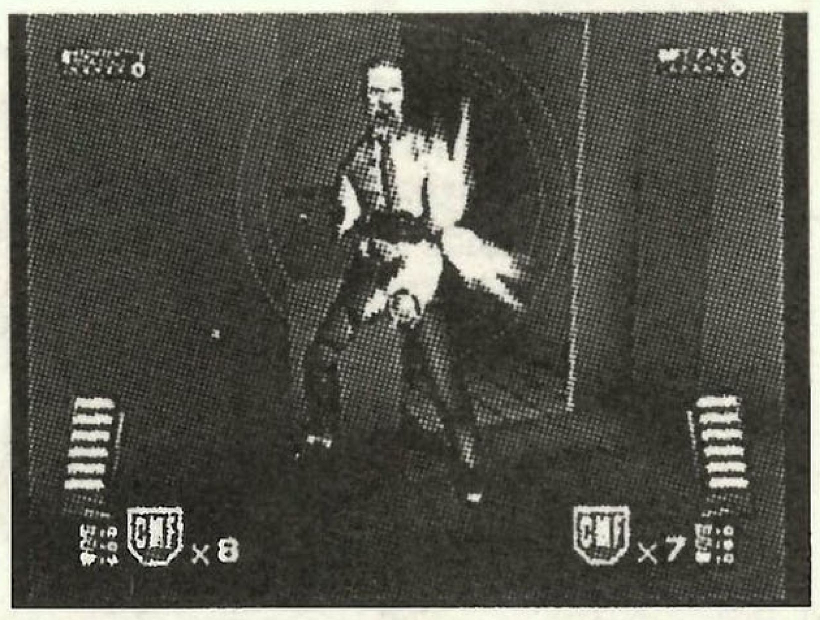
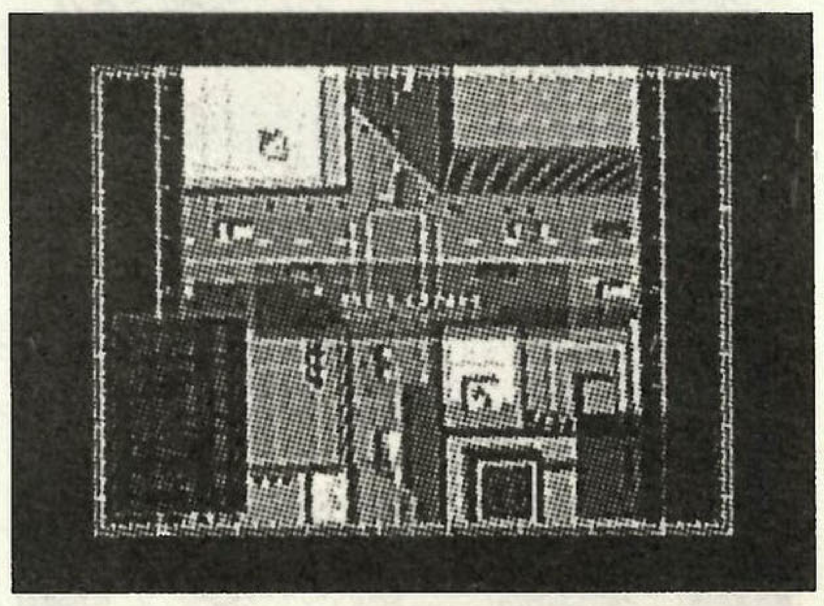



STAGE 3 –" agares" BASE

本关的任务是从一条长长的通道开始的，通过这个通道玩家要潜入敌人军事基地。任务一开始时已经就有一个难关摆在玩家的面前，在这条通道内安置了不少炮台，再加上滑落的速度非常快，使玩家很难瞄准目标，所以说从远处发现目标时就因该马上击落它，不然接近时它便会开火而使玩家受伤。停止滑落后，玩家会发现自己身在一处有多个通道口的八角形地方，由于这里是敌方的根据地，所以在所难免要应付大量敌人，而敌人会从不同的通道口出现攻击玩家，为了自己的生命安全，尽快击倒他们吧。

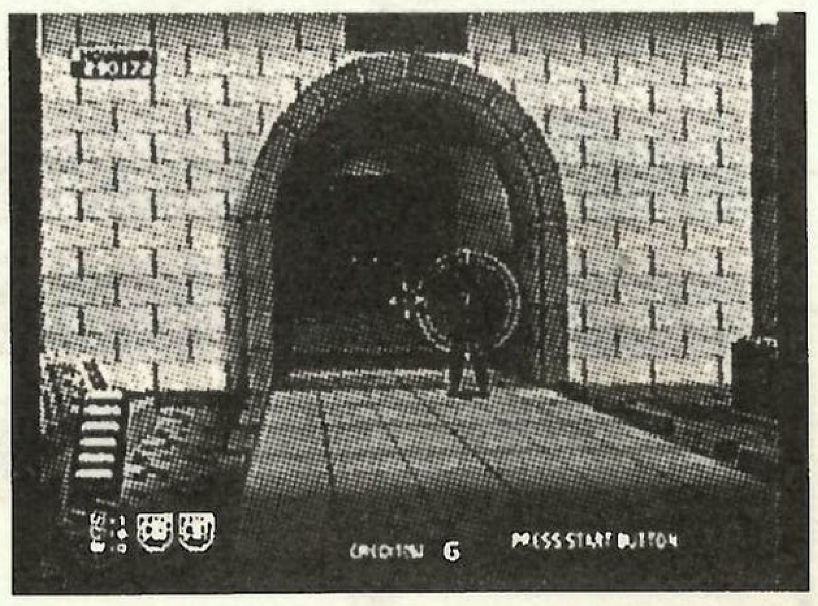



然后我们进入基地的内部，敌人大量的涌出，要千万小心。在这里击倒一名敌人可以得到来复枪，但要击倒他并非易事。在攻击的时候要小心敌人前面的研究员，应向敌人的头部开枪。

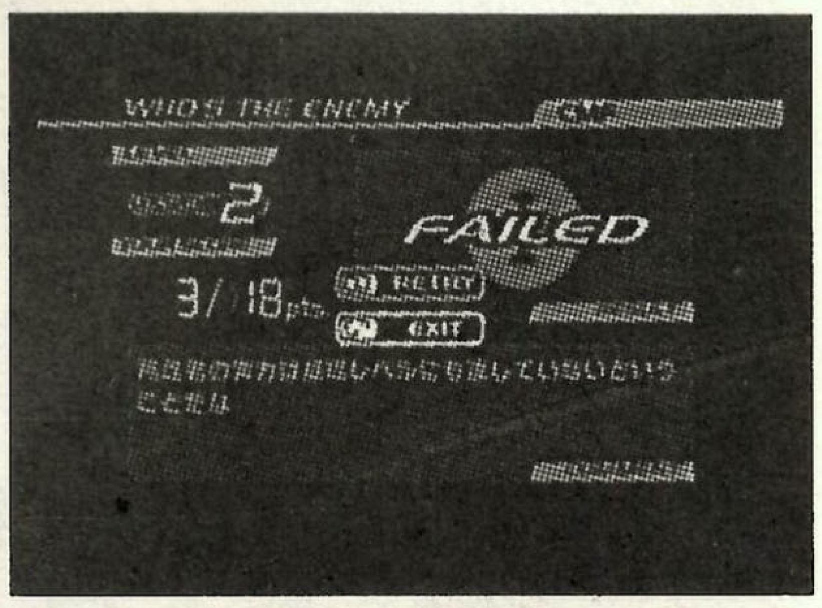



接着来到潜水舰停泊的地方，这里的敌人数目更多，火力更加猛烈。在这里玩家要注意的是攻击的准确性，而且攻击敌人的顺序也要千万注意。手持火箭筒的敌人非常的难对付，在他刚出现的时候就要集中火力消灭他。值得注意的是击倒一些敌人会出现来复枪和防弹衣，一定要拿到手。

BOSS 战

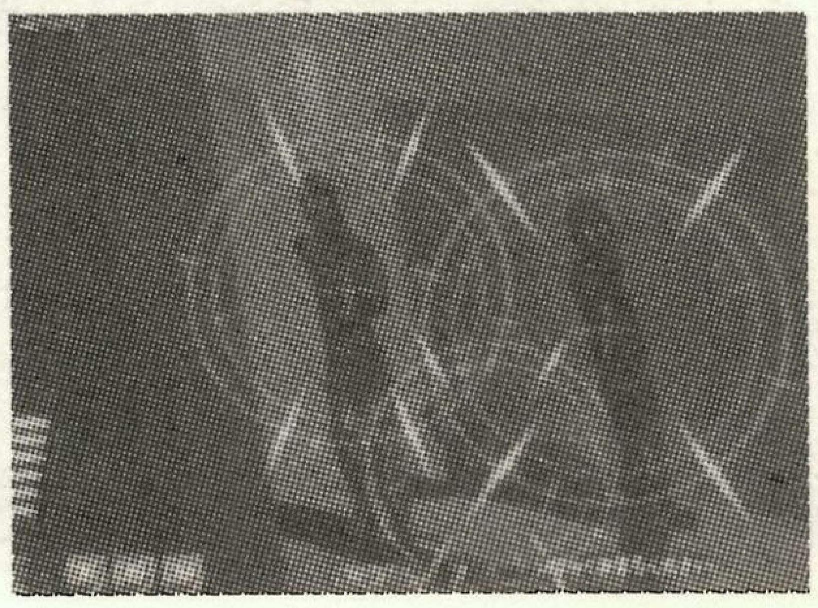



几经辛苦，终于来到控制室与恐怖组织的总司令 Agares Ringleader 展开最后一战。整场战斗一共分为两个阶段，第一阶段他身穿一套光学迷彩战衣应战，行动力快得惊人，很难每次都能命中他，攻击方式是放出一连串飞弹，只要狙击它们便可击落，当他的体力被扣至 1/4 后，便会隐身展开第二阶段。第二阶段中，虽然他现在是半隐形状态，但是只要留意他手持的剑和手枪就可知道他的位置，由于他是以横向走动的关系，所以当看到他从阻碍物出现时，应立刻将瞄准器移往相反方向，待他接近时立即射击他，这样做反而命中率会更高，玩家应该多加尝试一下。

整个任务成功与否的关键所在

战胜 Agares 后，他按下了手上的一部摇控器，打算将整个基地引爆，并乘潜水舰离开。这时会出现游戏最后的特殊任务，玩者要在潜水舰离开之前，利用十字键控制军事卫星微波炮的发射位置，只要将红点、绿点和潜水舰三个重叠时便可以，成功的话潜水舰便会被击中，任务便算完满成功而得到 Good Ending，失败的话则只有 Game Over 了。




本款光枪射击游戏在制作上可以看出制作者的精心，场景的设置、游戏的手感、画面的表现、音乐音效都表现的相当出色。但是，唯一的缺点就是流程过短，让人感觉在刚刚开始进行游戏的高潮便匆匆落幕了。这不能不让期待了很长时间的“VR 战警”迷感到有那么一点点失望。希望 SEGA 公司推出的下一款光枪射击游戏能在流程方面掌握的更好一些。



此花 KONOHANA:TRUE REPORT

用最短步骤攻略来完成 TRUE REPORT

第一天

几天前,发生了震撼此花学园的教师杀害事件。桃井惠虽然是刚刚转到此花学园的新生,但是对一切都很生疏的他却被自称是新闻部部员的橘美亚子抓住了弱点,而不得不加入了有关该事件的调查工作。首先要做的就是了解被害者的事情,并开始进行现场调查及询问相关的人员一些和谋杀案有关的情况。

在搜查之前进行情报收集

在结束和美亚子相遇的回想之后,搜查工作便要开始了。虽然马上开始调查是个不错的想法,但是对于不了解状况的人来说,选择这个选项来整理事件的全部内容恐怕是更好的选择。如果质问美亚子的话那么便会发生互相交换各自意见的事件。从中也许可以听到意想不到的情报。



如果弄错搜查顺序的话……?

在最初的搜查中,你可以反复进行现场调查并询问相关人员一些相关情况。在这里值得注意的是,如果在特定的场面内采取某种行动的话,那么游戏就会进入 BAD END。详细条件请参照后面的攻略,大家可以看到下面的两张图片便是代表性的 CASE。如果持续调查的话,那么对现场和菱池老师的调查就要有些节制!





第二天

通过前一天的调查,惠他们得知被害者是游戏泳部的顾问,马上探访游戏泳部之后便可以爆出惊人的内幕。除了通过自己的力量去调查游泳部之外,部员之一的双叶也会来探访你。你所听到的令人惊奇的内容到底是什么呢!?

美亚子的比基尼姿态!?

在前往游泳部的时候,路过游戏泳池的惠会在心中幻想美亚子的比基尼姿态。玩家们可以好好的回收 CG 喽。



美亚子的恋爱值变化



实际上在这个游戏中,表示美亚子对惠的好感的"恋爱值"是一个隐形要素,这个积累值会影响 ENDING。虽然在这里的选择不会影响到剧情的展开,但是最好要选择能够将恋爱值变得最高的选项。

选择英语还是古文?



帮助美亚子做作业看起来与事件没有关系,但是这个却是会成为以后故事的重大伏笔的选项。结论就是在这里选择英语会好些。但是,选择古文在之后也能够挽回,所以就算是选择了这个选项也不用担心。

犯人的目标是?

游泳部为被害者加上了死神的诅咒。在第二天的最后要总结这一天的情报,所以当然能够明白犯人的目标了?



▶调查游泳部之后来整理资料,会得到什么样的新线索呢?

最短流程攻略

- 仆はチカンじゃない
- とりあえず谢る
- 选择任何选项
- 死神の传说を详しく
- 山内先生についてもう少し
- 橘さんのことを知りたい
- 特にをい
- 选择任何选项
- やっぱり现场に行ってみるかな
- みんなの尊を闻いてみよう
- ここは先生に……
- 选择任何选项
- じゃ、ちょっとだけ……
- 新闻部なんですけど……
- 英语のノートをとる
- やっぱり待ち合わせ场所に行こう



- 水泳部の中にいる

校内に聞き込みに行く

先生に聞きに行く

选择任何选项



藤崎双叶

向惠他们讲述死神的诅咒的人物。第二天人们在游泳池当中发现了她惨死的姿态。

そうだね

でうやって聞き出そうか?

待ってました

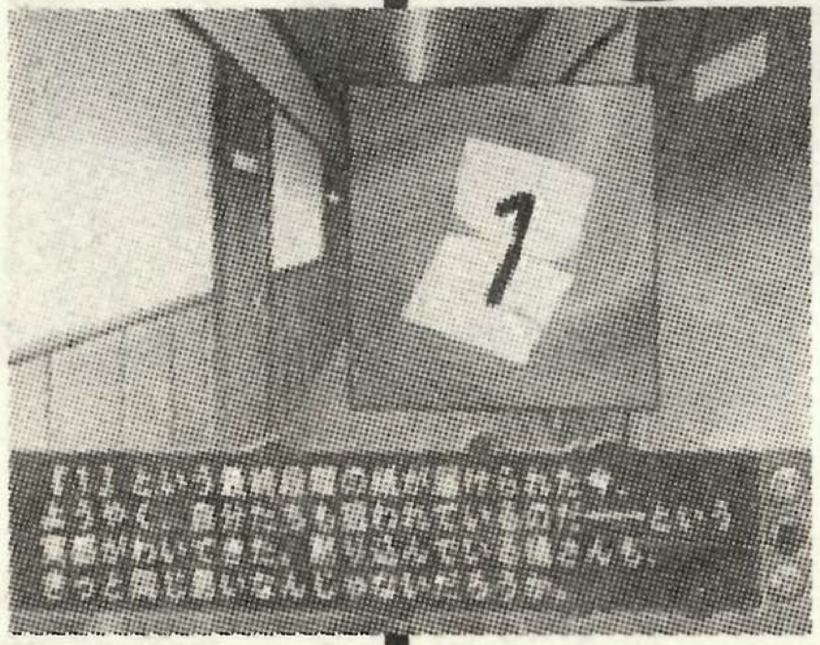
浅间ひとみ

岸本美穂

石井伊都子

长山晶子

选择任何选项



▲死神发出的预告书，在中间写着一个大大的1字，这到底代表了什么意思呢？下一个被袭击的又将会是谁呢？慧的命运……

……これからは离れない方がいいかもしれない

ここでなんとかしないと今度は慧さんが……

●第三天

收到死神的诅咒而使得惠他们加深了对游泳部的疑惑。因为第三天要收集部员们的情报，所以要开始分别的在校内进行询问工作。将其成果在教室中整理之后，在游泳部的游泳池中便会发生重大事件！

询问的机会有两次，要选择谁？

第二次搜查主要是以在校内进行询问为中心的。能够进行对话的人物有以下五人。在进行了总共两次询问工作之后，调查便会终了。你可以选择相同的人物进行两次对话，也可以选择不同的人物进行两次对话。到底要听谁说呢？

教师

正在读杂志的教师



第一次　浅间瞳最近都很战战兢兢。

第二次　不知道长山晶子最近都在想些什么。

正在抱头的教师



第一次　石井伊都子最近都很努力。

第二次　藤崎双叶是个很感性的孩子。

学徒

大小姐似的女生



第一次　石井伊都子突然不参加游泳部的活动了。

第二次　岸本美穗最近的行动都有些不可思议。

梳辫子的女生



第一次　藤崎双叶被当成过顾问。

第二次　长山晶子经常被当成顾问。

正在走廊里的男生



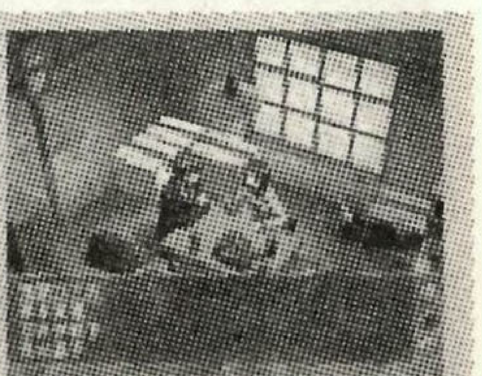
第一次　岸本美穗最近变得很温顺。

第二次　岸本美穗说瞳最近都很消沉。

●第四天

惠和美亚子因第二被害者双叶的死而受到了很大的打击，他们决定再次展开新的调查。今天的任务是要和游泳部的部员们进行直接对面。了解了游戏部的复杂关系的两人终于收到了最后的“1”的数字。

对游泳部部员们进行询问的顺序是很重要的



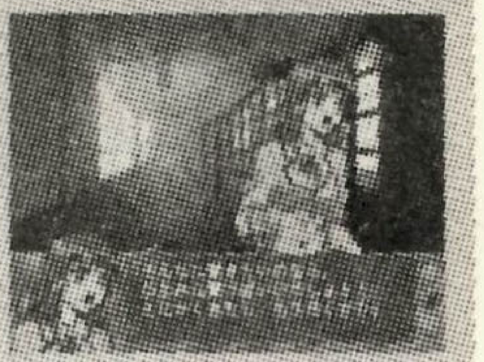
第三次的调查终于要游泳部的部员进行直接的面对。这其中不乏有犯人存在的可能性，而且其中能够迎来 BAD END 的危险性可非常高。因为有多条途径能够确立 BAD END，所以请参照下面的攻略来慎重地选择选择项。

最好途径　浅音瞳→石井伊都子



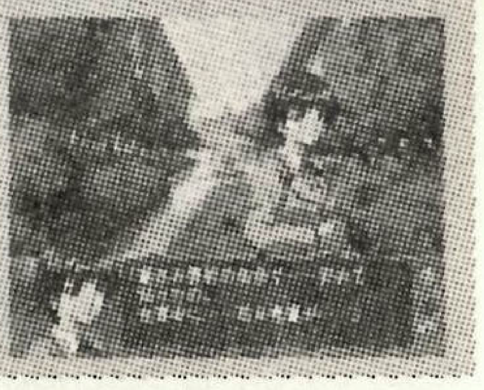
这是最直接的途径，因为这会让你对游泳部持有的疑惑一下子全部明朗化。而且因为不用采取无用的行动便可以听取到事情的真相，所以即使不选择多余的选择项也可以轻松过关。对于优先考虑攻略的人来说，按照这种顺序来进行对话是最好的选择。

攻略可能途径　岸本美穗 or 石井伊都子 or 长山晶子→浅间瞳



这是和除去瞳之外的 3 个人进行对话之后再和瞳进行对话的 CASE。重要的是，在这场面中瞳将成为关键，如果不和她进行对话的话，那么什么也发生不了。在见到瞳之后就要去见伊都子。

BAD END 途径　长山晶子→长山晶子(及上记途径以外)



如果先找长山晶子，然后再找美穗和伊都子进行对话的话，那么很遗憾，你将无法明白游泳部的事情。虽然与晶子进行 2 次对话的话有可能会明白一些事情，但是因为有一些事情还无法弄清而只能确定走 BAD END 这条分支了。

对歹徒的对应是？



如果在前面的选择项上选择「一绪のにいたほうが…」的话，那么之后选择什么都无所谓了，你可任意去选。

恋爱值再次变化



在这里的行动选择实际上也会影响到恋爱值。通过3次的选择项可以令恋爱值最多提高3点。

另一个 REPORT

BAD END

虽然未解决事件会被定义为 BAD END，但是也不尽是令人讨厌的 GAME OVER。在这里，我们要向大家介绍序盘中代表性的 BAD END。

警官说教 END





变态教师 END



第四天

在收到神死的“1”的数字的晚上，因有事而离开宿舍的惠受到了不明人物的袭击。因担心而急忙追出去的美亚子救了惠，之后两人在惠的房间一直聊到天亮。

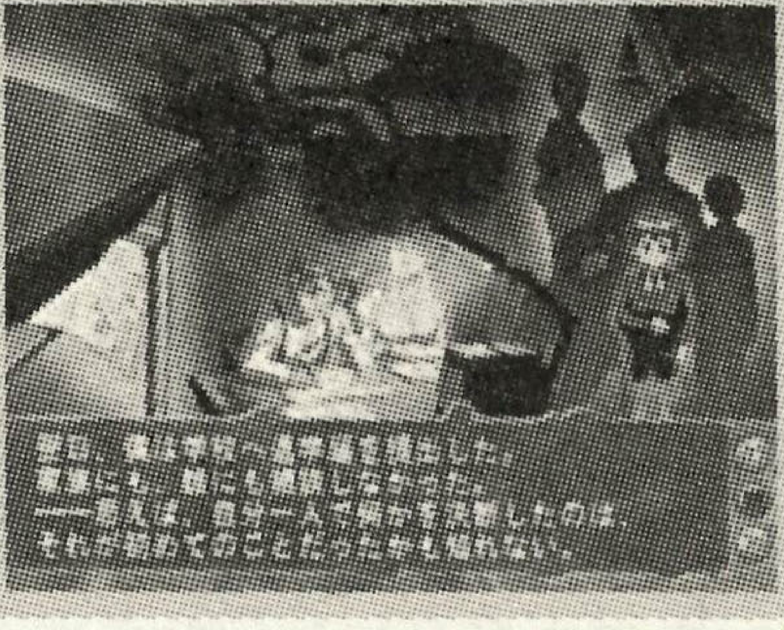
这个选择也会影响恋爱值

“恋爱值”是表示美亚子对惠的好感的隐性参数。能够使之变动的场面除了之前所提到过的2处之外，这个场面也会令其有大的变动，所以一定要注意。因为这个恋爱值会影响到展开和ENDING，所以要努力赚取。



惠来到此花学园的理由是?

虽说是宿舍生活，但是这好像并不是会在父亲调动工作的家庭中出现的情况。被谜包围着的惠转学的内情将在这个场面中明朗。父母过多的期待，因开学而战战兢兢的人际关系……惠说他想从这一切中解脱出来。但是如果这时恋爱值的累积没有达到1以上的话，那么你将无法看到这个事件。所以你要利用之前的选择项来好好赚取恋爱值。





最短流程攻略



美亚子の助け

- 大丈夫だから
- 真面目……かな
- 尚人さんって誰?



第四天

惠和美亚子因聊天而彻夜未眠。当他们早上想要去食堂吃早饭的时候，晶子和美穗则正在以可怕的势头而想要冲进伊都子的房间。与游泳部的部员一起冲进伊都子的房间之后，众人发现了一具上吊自杀的尸体……

橘さん!

让谁去取钥匙?

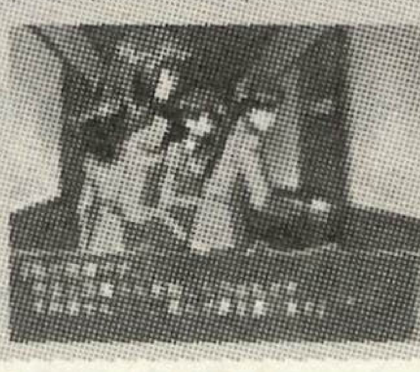
伊都子的房间是锁着的，所以要有个人前往管理人那里去取钥匙，这时拜托美亚子去取钥匙是正解。虽然让男生取女生房间的钥匙也是个问题，但是此处的选择项包含着更加重要的意义，它将成为之后解决事件的伏笔。

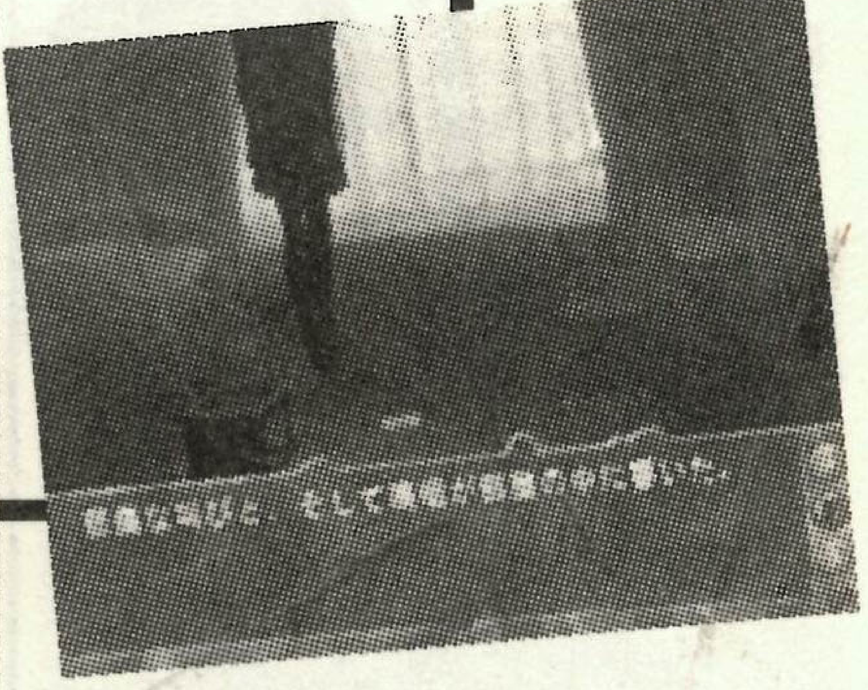


▲让谁去取钥匙，将会是一个重要的选择分支，要慎重的选择。

伊都子的告白

在将自己关入房间之前，伊都子好像向部员们发出了一封“自己是死神”的告白MAIL，这是真的吗?





另一个REPORT

搜寻真凶

第五天将成为事件的最终日。如果来到这里的话，那么之后就只剩解决问题了。但是在这之前要整理至此所发生的一切事情。结果犯人是……?

❶被害者是2人?3人?



顾问山内 被死神杀害



藤崎双叶 被死神杀害

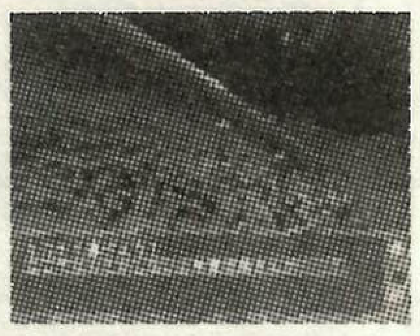


石井伊都子 自杀?

山内、双叶肯定是被装成死神的犯人所杀害的，但是最后的伊都子到底是怎么回事呢?她真是的自杀吗?或者还是有别的死神存在?

❷袭击惠的人物是?

如果说伊都子=死神的话，那么袭击惠的就应该是伊都子，但是实际上是那样的吗?但是好像又很合乎逻辑……



►究竟是谁袭击了正在调查中的惠，谜底将要揭开。

❸剩下的3位部员

如果说伊都子不是死神的情况下，那么犯人恐怕就会是剩下的3位部员其中的一位。杀害伊都子并让这一切看起来是自杀的人物……到底是谁呢?



浅间瞳



岸本美穗



长山晶子

BAD END

没有查明真相的结果，这是这款游戏中BAD END的定义。虽说是“BAD END”，但也不全是令人讨厌的结局，其中也有能够创设美亚子想要创设的新闻部的内容。而且你也可以重新再试着打一次游戏。顺便说一句，在这次的报导中，攻略范围之内的BAD END大体分为以下3种类型8个种类。主要是在下面的2个场面中开始有所分岐的。



犯人袭击END

ENDING NO. ⑦⑧

分岐点是这2处

警官说教END、变态教师END

ENDING NO. ①②③④⑤⑥



变态教师 END



与此花学园的社会科教师菱池有关连的BAD END。虽然达到这种结局的途径有3个种类，但是全部会成为菱池的秘密兴趣暴露而被免职，以及美亚子她们以其功绩而设立新闻部的内容。重点是在最初的学园搜查中至少1次的遇菱池。之后只要顺着选择便能够轻松见到。

ENDING NO 2 过于调查菱池老师

在第一天的学园搜查中，过于调查菱池便会迎来此结局。2次遇到菱池并不询问他游泳部的情报（前往现场并询问拿着笔记本的学生）的话，那么条件便达成了。

●条件●
- ●在第一天的搜查中去和老师进行对话
- ↓
- ●和同山内相同学科的教师（菱池）进行对话
- ↓
- ●再次再见菱池，看到他在橱柜前奇怪的举止

ENDING NO 4 救助被菱池袭击的美亚子

迎来这个BAD END有必要在第一天和菱池相识。之后会在图书馆见到双叶之后而听说美亚子的好朋友叫菱池，所以如果前去找老师便OK了。

●条件●
- ●在第一天的搜查中去和老师进行对话
- ↓
- ●和同山内相同学科的教师（菱池）进行对话
- ↓
- ●第二天在图书馆见到双叶
- ↓
- ●去和菱池进行对话

ENDING NO 6 在死神的胁迫之后调查老师

一边在第一天的学园搜查中2次遇到菱池一边避开ENDING NO. 2的条件。之后在推进搜查的过程中，在推理犯人的场面中考虑到"犯人不是游泳部部员"之后再怀疑老师的话，那么便会进入这个BAD END。

●条件●
- ●在第一天的搜查中去和老师进行对话
- ↓
- ●和同山内相同学科的教师（菱池）进行对话
- ↓
- ●再次见到菱池，看到他在橱柜前奇怪的举止
- ↓
- ●在第二天的最后推理出犯人不是游泳部部员
- ↓
- ●调查老师

警官说教 END



警察正在调查最初被死神杀害的教师山内的情况。如果被这些警官们逮住的话，那么便会成为听取说教的BAD END。老老实实地坐在警官面前听他絮絮叨叨地说教，可真不是一件好受的事情。和变态教师END一样，成为这种结局的途径有3个种类，但是其步骤各自不同。仔细阅读条件并尝试一切的模式吧！

ENDING NO 1 过于调查现场

在第一天的学园搜查中，过于调查现场便会迎来这个BAD END。搜查的机会有3次，如果其中2次前往现场并进行牵强的调查的话，那么便会迎来这个结局。遇到警官是重点。

●条件●
- ●在第一天的搜查中调查现场
- ↓
- ●被警官发现并被赶出
- ↓
- ●再次前往现场进行调查并被警察发现

ENDING NO 3 被认为有杀害双叶的嫌疑

以叶被杀害之后，被警察怀疑便会是这个BAD END。虽然在第二天有向双叶询问游泳部的事情的机会，但是如果不去见她并调查她的房间之后便会迎来这个结局。

●条件●
- ●第二天在图书馆遇到双叶
- ↓
- ●不去见正在中庭中等待着双叶而去调查双叶
- ↓
- ●搜索双叶的房间

ENDING NO 5 在死神的胁迫之后调查现场

向双叶询问游泳部的事情的晚上，在自习室里收到"3"的数字并在推理犯人的场面中考虑犯人并不是游泳部部员，而且想要再次调查现场之后便会迎来这个结局。第二天便被警官逮住。

●条件●
- ●第二天的最后，在自习室里收到"3"的数字
- ↓
- ●考虑犯人并不是游戏部部员
- ↓
- ●想要返回现场进行调查

犯人袭击 END



双叶被杀害之后，惠被犯人袭击之后便会迎来这个BAD END。虽然无论什么情况下都会发生被袭击的事件，但是询问部员双叶的事情并搜查失败之后便会成为这个结局。

ENDING NO 7 和美亚子吵架之后被袭击

向部员们询问双叶所说过的"某种事件"是重要的场面。因询问和美亚子吵架并离开该处是迎来这个BAD END的条件。要按瞳→伊都子以外的顺序进行对话。

●条件●
- ●第三天，向部员们询问双叶所说过的"某种事件"（瞳→伊都子以外）
- ↓
- ●不去见伊都子（由于进行对话顺序的不同，这个步骤有时并不必要）

ENDING NO 8 想要逃跑便会被杀

这个BAD END与上面正好相反，成功进行询问是必要条件。之后在和美亚子进行分头行动时，如果逃出犯人的袭击并没有得到美亚子的救助的话，那么便会迎来这个结局。

●条件●
- ●第三天，听取瞳和晶子所说过的"某种事件"的内容并向伊都子进行确认
- ↓
- ●对美亚子说以后不在一起会比较好一些
- ●在犯人袭击之时想要逃掉



初期人物名字对照:(后面出场的人物名字对照会在攻略中给出)
主人公:ラティクス=ファレンス(拉提克斯·法兰斯)
昵称:ラティ(拉提)
ドーン=マルトー(多恩·马鲁托)
昵称:ドーン(多恩)
ミリー=キリート(米丽·奇丽特)
昵称:ミリー(米丽)
系统:とくぎ(装备特技)　アイテム(道具)
せんじゅつ(战术)　レジスト(设定)
そうび(装备)　スキル(特技)
ステータス(状态)　セーブ(记录)
战术选项中还有:
さくせん(作战)　いれかえ(替换)　たいけい(队形)

作战中可以设定队员的作战方案,替换中可以替换队员,队形是用来设定作战时的队形的。

本游戏特有的系统 PA(プライベート·アクション):在画面提示按 Y 键的时候按 Y 键发生,多数发生在村口。算是游戏中的一些插曲,不过也会有意想不到的事情发现哟。

剧情攻略:

克拉托斯(クラトス)村

拉提一行击败强盗后第二天早上去村东北的驻屯所,所长交给拉提等人一封信,信中写道克鲁(クール)村正在流行一种怪病要到梅特克斯山顶(メートクス山药)找药草。正在这时米丽的父亲马鲁托斯(マルトス)出现告诉所长只要他去用法术帮助克鲁村,不同意孩子们去梅特克斯山冒险。两日后米丽嚷着要去找父亲,正在这时拉提一行人收到了米丽的父亲发来的信件,上面说病情越来越严重了,法术已经无法起到作用了,而他也因为接触了患者感染了这种病。潜伏期大约 1~2 小时,发病是在 3 日左右,身体会逐渐变为石头,克鲁村已经不行了,千万不要接近克鲁村。看完这封信,米丽转头飞奔出村子,两人猜测她是去了克鲁村,随即向村北口走去。(在克拉托斯村的武器店右边的草中隐藏着宝箱;路上的克拉托斯海岸也有两个宝箱。)

克鲁(クール)村

追着米丽来到克鲁村,到村里村人多数都被石化了,米丽的爸爸已经卧病在床了,看到父亲后米丽伤心地哭了。马鲁托斯命令拉提带米丽回村,二人无奈带着米丽回到克拉托斯村。

克拉托斯村

当天夜里米丽决定偷偷地出村前往梅特克斯山顶采药,还没有出村子就被多恩发现并决定陪同米丽一起去采药。正在这时候多恩的身体又疼了起来,米丽赶紧跑去找拉提,找到拉提后到村北口找多恩,多恩说已经没事了。这样三人决定结伴去梅特克斯山顶采药。

梅特克斯山(メートクス山)

由克鲁北口出来,来到了梅特克斯山。山中的敌人相对不是很好对付,幸好米丽有 HP 恢复技能帮助,半山腰有可以恢复 HP 和 MP 的泉水。再往前行发现多恩也感染上了这种病,这下要赶在多恩被石化前救找到解药了。来到山顶后发现了两个奇怪的人,一个叫做罗尼其斯·J·凯尼(ロニキス·J·ケニー)好像是个船长另外一人叫做依利亚·希尔贝斯特丽(イリア·シルベストリ)从他们口中得知传染病是因为他们的一个敌对势力雷佐尼亚(レゾニア)使用了化学武器,他们是为了帮助大家治疗传染病来到这里的。为了帮助大家,只好跟他们走一趟了。

战舰卡鲁纳斯(战舰カルナス)

到了战舰卡鲁纳斯(战舰カルナス)上安置好了多恩后,船长让依利亚带我们在船上随便逛逛。到了船的出口的时候大家担心多恩,又返回了医疗室,经过医生仔细检查得知要治疗这种病凭现在的医学水平是无法实现的,除非能找到疫苗(ワクチン:VC-CINE)或者找到宿主(ホスト:HOST)的血液作免疫血清……正在这时,警报响起,发现了未知生命体侵入,到传送装置处轻松解决掉了敌人。回到医疗室医生继续给大家讲解完后,众人从左边的电梯到栈桥找船长谈话,正在这时多恩的病情又恶化了,众人来到医疗室发现多恩已经开始石化了。多恩要求石化前回到家中,拉提和米丽也要求一同回去,船长只好让依利亚陪同去多恩的家。到了多恩的家,多恩将自己妹妹送给他的八音盒送给了米丽后就完全石化了。回到战舰后战舰在航行中发现了雷佐尼亚的战舰,众人被带到雷佐尼亚的战舰上与提督交谈,了解到原来雷佐尼亚还有第三势力存在,爆破行星等事乃是他们所为。提督继续说道,现在的罗克行星(ローク:主人公生活的星球的名称)上没有疫苗或者宿主,病毒是 300 年前的罗克行星上就已经存在的。众人来到咖啡厅后船长罗尼其斯说,要到 300 前并不是不可能的要到有时空之门(タイムゲート)存在的行星斯托利姆(ストリーム)就可以回到 300 年前。不管怎么说已经有了一丝希望,众人回到战舰中的栈桥向斯托利姆出发

行星斯托利姆(ストリーム)

说明理由后,守护者将时空之门打开了。众人跳进了时空之

门来到了300年前的罗克行星。

300年前的罗克

拉提和依利亚出现在海滩上，怎么都找不到罗尼其斯和米丽。两人只好先行前往克拉特村(クラート村)

克拉特村(クラート村)

在村口拉提有一个选择，1：帮助依利亚找衣服、2：与我无关。如果帮助依利亚找衣服的话会提升依利亚的好感度。

找衣服分为3种方法：

1. 从道具屋购买

用10フォル购入的话，在道具店选择“有点怪，就这样吧(アヤシイけどまあいいか)”就会得到衣服。虽然依利亚会说出“哎呀，有点小(やだ…サイズぴったりよこれ)”但是这是最好的提升好感度方法。

2. 向晾衣服的民家中的老奶奶要衣服

跟老奶奶对话的话，老奶奶就会将女儿的衣服送给拉提。将衣服交给依利亚的话她会说出“有点旧了，不发牢骚了(ちょっと古びているけど文句は言えないわね)”。好感度不会有变化。

3. 偷正在晾的衣服。

接近正在晾的衣服的话拉提就会说出“这个…(これって…)”。选择将它偷走给依利亚的话依利亚会说出“这个有点湿呀…你从什么地方拿来的?(ちょっと…濡れてるわよこれ。どこから持ってきたの？)”这样的话可能会降低好感度。

本村可以找到的道具：420フォル、スペクタクルズ、ブラックベリィ(提示：多注意树荫地方)

活特村(ホット村)

从克拉特出来向东北走就会到达活特村，因为没有武器一路上不会遇到的人，路上注意调查某些石头的话可以得到道具。可得到的道具有：アルテミスリーフ、セボリー、セボリー、10フォル。

刚一进活特村就会看到一个剑士正在跟卖武器的商人生气。拉提来到村右边的道具店，准备接受道具店的委托，道具店的主人说没有武器不能接受委托，没办法，先去买武器吧；来道村南口的武器商人处刚刚谈好价钱，刚才那名剑士又来抱不平，说这里的武器都不怎么样，而且还给了武器商人一拳；等回到道具店的时候发现道具店把任务交给了那个剑士，他自我介绍说他叫做希乌斯(シウス)经过商量那位剑士决定跟拉提一起进行这次委托，领了200フォル后回到村北的宿屋；第二天，去道具屋领到通行证后众人了解到了任务的内容：去北边的伯特米斯村(ポートミス村)的武器屋取石像。准备好后，三人向伯特米斯村出发。

村中的插曲：方向痴拉多鲁(ラドル)

在村中会发现站着一个头上有“？”的人对话后他问你伯特米斯村在什么地方？选择北或者南以后他就会出发了。正确的答案是“北”。回答对的话能在伯特米斯村遇到他并获得スペルポーション。回答错的话你也可以在南边的克拉特村遇到他，他更加迷糊了……

梅特克斯山(メトークス山)

这里开始遇到敌人了，没有米丽的恢复特技在会令战斗有些难度，需要随时注意给同伴使用恢复道具。在梅特克斯山到伯特米斯村途中可以得到的道具有：？HERB、セボリー、アルテミスリフ。

伯特米斯(ポートミス)

在右上边的武器屋去拿バーニィ的石像，交给活特村的道具屋。然后希乌斯会请求加入(如果收得他的话后面就不能收得アシュレイ)。回到伯特米斯到港口船员会委托帮助攻打海盗。如果你是没有选择让希乌斯加入的话就需要多做准备了，因为盗贼洞窟中的敌人是相当难对付的。准备好以后就可以上船去威坎特洞窟(ヴェルカントの洞窟)了。

威坎特洞窟(ヴェルカントの洞窟)

这里的敌人真是出格的强(如果你用了金手指的话，就不会有这样的感觉了)，要充分利用现有的特技才能取得胜利。中间的门要利用主角修得ダッシュ(DASH：加速跑)撞开。到最底层打倒一个BOSS后可以得到打火石，然后就可以在洞中中间的一层利用气体爆炸炸出来缺口，然后继续向下走就可以找到另外一个BOSS。打倒BOSS向里走会听到笛子的声音。顺着音乐声可以看到一个貌似猫的少女在吹笛子，救出少女后自动返回港口。回到港口，那个猫女匆忙离去，在她摔倒的地方可以捡到オカリナ，如果你想收得这个猫女的话这是必要的道具。现在海上没有阻碍了，两人终于可以出海去奥塔尼姆(オタニム)了。

可以得到的道具：ブルーベリィ、ラベンダー、リキュールボトル、ブラックベリィ、アクアベリィ、リザレクトボトル、レインボーダイヤ、リキュールボトル、サファイア、マジックカード、マジックカラー、ブルーベリィ、ルビー、リバースドール、サファイア、リバースドール。

打火石的使用方法

装备打火石的话，就可以用决定按键打出火花。在充满气体的地方大火机会发生爆炸。不注意的话就会在气体爆炸的时候遭到很大的伤害。最好是在火星刚刚能挨到气体的地方点火，就可以不受伤害进行引爆。

奥塔尼姆(オタニム)

本村没有什么剧情可以发生。在村子中可以用5フォル在自称画家手中买到自画像；如果希乌斯在的话还会有小事件发生；右上方的食料品店旁边可以得到道具ポイズンチェック；跟村子上方的メイリィ对话可以用980フォル买到どーじん(4)。随后，两人从村南口向塔特洛伊(タトローイ)出发。

塔特洛伊(タトローイ)

在路上可以得到的道具：ブラックベリィ

宿屋后面的左边可以得到リザレクトボトル；花600フォル可以跟宿屋前的パフィ进行TRPG。在不进行PA时且希乌斯没有成为同伴的条件下，斗技场观众席中间偏右可以找到阿修雷(アシュレイ)跟他对话他会离开，拉提参加角斗胜利后在港口乘船去阿斯特拉鲁(アストラル)的时候就可以收得阿修雷。

去阿斯特拉鲁一共有两种方法：

一个是乘船去。

另一个是从村子西面出口步行去，步行需要通过阿斯特拉鲁洞窟，里面的敌人比较厉害，不过可以借此来锻炼一下。如果你想提升等级不如选这条路吧。

阿斯特拉鲁(アストラル)

随着同伴不同在此发生的情节也不一样。

1. 希乌斯在的场合

在宿屋睡觉的话。夜里，在阿斯特拉鲁城发生菲亚(フィア)去暗杀沃兰(ウォーレンー)。

希乌斯取得了阿斯特拉鲁骑士团的暗号对菲亚进行伏击。

然后发现菲亚是假扮的，真正的菲亚加入队伍追击逃入阿斯特拉鲁洞窟的刺客。

2. 阿修雷在的场合

在沃兰的房间里面休息。

夜里，在阿斯特拉鲁城发生菲亚（フィア）去暗杀沃兰（ウォーレンー）。

拉提等人看到刺客逃入阿斯特拉鲁洞窟，随后追进去。

3. 希乌斯和阿修雷都不在的场合

夜里，在阿斯特拉鲁城发生菲亚（フィア）去暗杀沃兰（ウォーレンー）。

第二天，去阿斯特拉鲁城监狱的话、发现罪犯是菲亚。

帮助菲亚脱狱成功后，菲亚成为同伴。

阿斯特拉鲁洞窟

为了抓到刺客，众人随刺客一同进入阿斯特拉鲁洞窟。本地剧情同样随着同伴不同在此发生的情节也不一样。

1. 希乌斯在的场合

拉提、依利亚、希乌斯、菲亚4人来到这里。

2. 阿修雷在的场合

拉提、依利亚、阿修雷3人来到这里。

打倒BOSS后拿着它的头回去。

为了将头给大家看真正的刺客回到阿斯特拉鲁。

第二天，收到礼品（シンデレラグラス、ルナタリスマン、30SP）。

3. 希乌斯和阿修雷都不在的场合

帮助菲亚脱狱成功后，菲亚成为同伴，众人逃跑至塔特洛伊但是真正的刺客早已逃得无影无踪，从此菲亚再也无法回到阿斯特拉鲁了。也就是说无法拿到武神奥义了。

见到国王澄清了菲亚是无罪后，菲亚提示众人去帕奇神殿（パージ神殿）。在此也可以不选择去帕奇神殿。

帕奇神殿（パージ神殿）

从塔特洛伊出来向东再向北就能找到帕奇神殿。如果刚才没有选择来帕奇神殿的话是无法进入的。

众人听说神殿中有真实之眼（真実の瞳），为了看个究竟众人来到神殿。神殿一共有两个入口，向右走有石头堵住的洞口才是真正的入口。在入口处看到了飞翼人尤修亚（ヨシュア），他请求阿修雷帮助打开石头堵住的洞口，打开洞口后她一个人先进了神殿。在神殿中要注意搬动墙上的机关才能找到正确的路线。再往里走就可以看到尤修亚被敌人困住了，帮助他后就会暂时加入队伍。消灭掉最里层的BOSS后来到了神殿的最里面，在里面拉提等人见到了3个精灵并且终于知道了米丽二人的行踪，准备向万恩（ヴァン）大陆出发。在路上忽然发生了星之船落下的事件，大家决定先向坠落地点看个究竟。随即向托罗普（トロップ）村进发。

途中可以得到的道具：ムーナイト、リザレクトボトル、ルビー、アイアン、ルビー、スミスハンマー、アイアン、1000フォル、リキュールボトル、スティングボム

托罗普（トロップ）

从神殿下面的路标向西再向北就可以到达托罗普。（＊注：如果刚才答应了依利亚的提议的话就需要按照这样的路线进行剧情：伯特米斯→星之船坠落地点→伯特米斯→奥塔尼姆→托罗普）准备就绪后就可以乘船向新大陆出发了。

埃克达特（エクダート）

本村的剧情分为两种情况

希乌斯在的场合

在这里就可以和思念已久的米丽汇合了，不过米丽的等级很低，需要练一练。

阿修雷在的场合

不能与米丽在此汇合，需要等到剧情发展到希鲁瓦兰特（シルヴァラント）才能汇合。

另外尤修亚在队中的话，可以去街外向左边走的埃克达特山（エクダート山）中退治怪物，回来后可以获得エルヴンボウ。

怪兽退治方法：

从フォスター家向上走。发现在地图画面活动的怪兽，与之接触就会进入战斗。将在地图上出现的敌人全部消灭后フォスター会以罗尼其斯的强力装备エルヴンボウ作为报酬。

可得到的道具：ラベンダー、? GARD、シャドウフラウア、ドワーヴンヘルム、スペクタクルズ、? GARD、ドワーヴンガード。

伊欧尼斯（イオニス）

顺着埃克达特村南口的路走就可以来到伊欧尼斯，刚一进村的时候大家发现了阔别已久的罗尼其斯，可是米丽没有跟他在一起。大家还发现还有一个人跟罗尼其斯在一起，她自我介绍叫做玛维尔（マーヴェル）。随后大家在酒馆庆祝团聚，罗尼其斯告诉拉提，他跟米丽因为遭到魔兽的袭击走散了。没有见到米丽拉提确实感到非常遗憾，不过他抱着一定能找到米丽的想法向万恩·依·伊尔（ヴァン・イ・イル）城出发。

村中可得到的道具：マジックカード、リザレクトボトル。

万恩·依·伊尔（ヴァン・イ・イル）

大家都习惯的称呼这个地方为万恩（ヴァン），在城下村中整理整理装备后就去见国王吧。国王说他要去讨伐魔界之王阿斯莫德乌斯（アスモデウス），为了让拉提等人证实自己的实力，在这之前拉提一行需要去试炼的洞窟（试炼の洞窟）。

试炼的洞窟（试炼の洞窟）

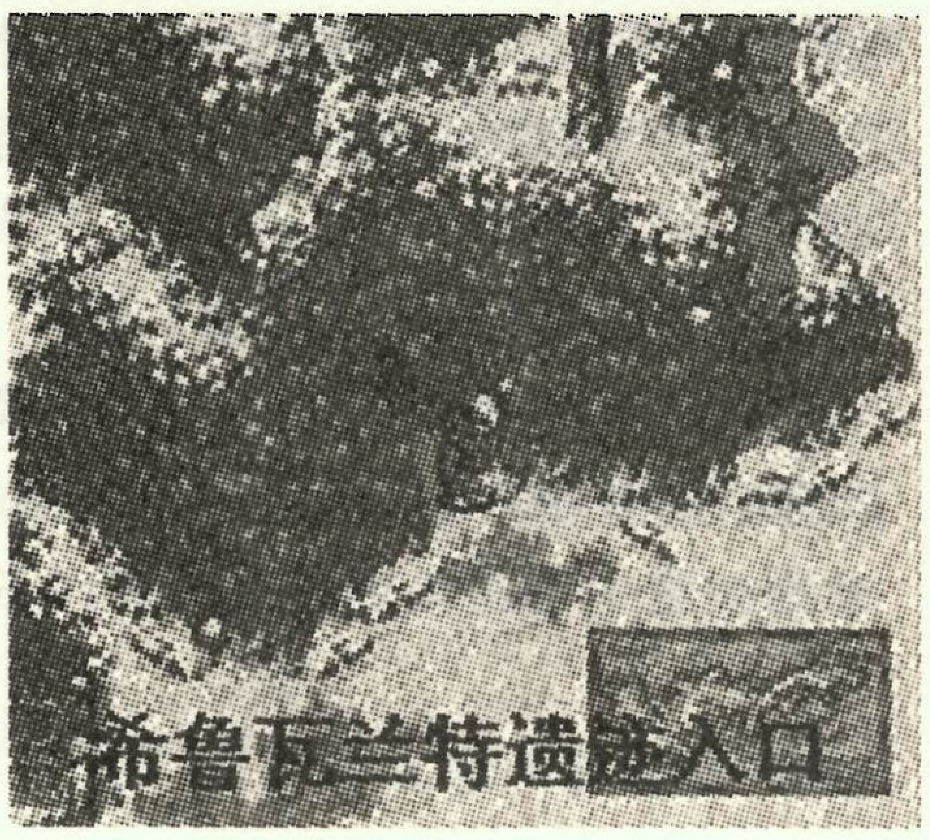
洞窟中的敌人不是很好对付，注意随时恢复HP。再往里走会发现有一款石板上写着"阳の登る场所より○×○○○××"但是在里面的房间中只有6个按钮，这可怎么办呢？进这个房间之前不是还有一个按钮吗？○代表将开关按下、×代表将开关打开，只要将上面的○×○○○××按照××○○○×○的顺序按下就可以了（按照顺序门口的那个应该是最中间的那个○）。会到王宫以后就能得到四星兽奥义。从国王那里打听到了关于真实之眼的事情。为了找到打开去魔界的入口众人需要去各国去见国王顺序是：希鲁瓦兰特（シルヴァラント）→坐船去奥塔尼姆（オタニム），从塔特洛伊（タトローイ）坐船去阿斯特拉鲁（アストラル）→坐船去伯特米斯（ポートミス）最后到穆亚（ムーア）。

希鲁瓦兰特（シルヴァラント）

一路北行，路上敌人不是很强。经过多鲁斯（ドゥルス）继续向东北走来到了希鲁瓦兰特。

路上可得到的道具：メンタルリング、マジックカード、レインボーダイヤ。

刚一进城，拉提看到一个纸飞机飞了过来，捡起来



希鲁瓦兰特遗迹入口

一看上面写有字，看后拉提飞奔而去。顺着纸飞机飞来的方向拉提终于找到了想念已久的米丽。会合以后，就要到王宫去见国王了。从希鲁瓦兰特王打听有关魔界入口的事情和关于真实之眼的事情。国王说魔界入口可能在希鲁瓦兰特大陆东南的无人岛。另外，去希鲁瓦兰特东边吊桥右边一个比较隐蔽的地方可以找到希鲁瓦兰特遗迹，用钥匙可以进入这里，这里的敌人非常厉害。尤修亚在队伍中的话，还可以通过一个不起眼的通路来到一个隐藏的大厅，在里面能够见到尤修亚的妹妹爱丽斯（エリス）被冰封住了，发生一段剧情后爱丽斯和玛维尔一起消失了。（*注：如果不想失去玛维尔，最好不要来这里。因为来不来这里与剧情发展没有任何关系。）

行商人サンタ：

中央的民家右边的树隐藏着一个行商人。可以从他手中买到超强的装备：サンタブーツ（4500000フォル）和トライエンブレム（8000765フォル）。

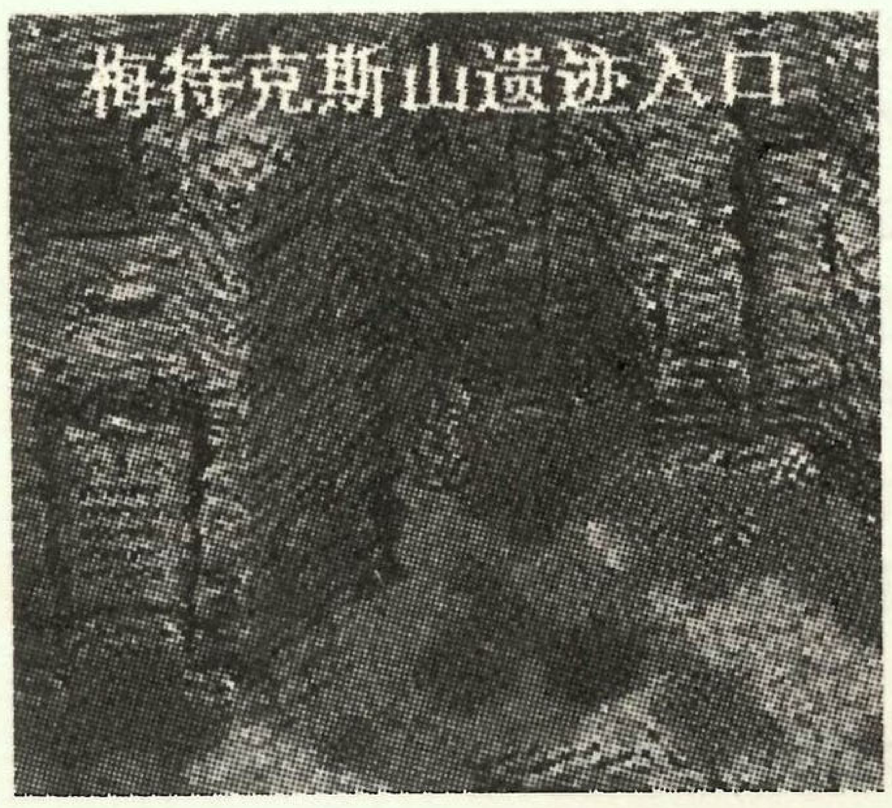
塔特洛伊

坐船来到奥塔尼姆后，途径塔特洛伊来到阿斯特拉鲁。在塔特洛伊斗技场再次进行战斗的话会有一个叫作泰尼克（ティニーク）乱入，将他打败的话他会请求加入。

阿斯特拉鲁

从塔特洛伊坐船来到阿斯特拉鲁，如果以前你没有收得菲亚的话在此处你能够选择让他加入。见到国王，从国王那里打听到了关于真实之眼的事情，并且国王说出了一堆令人不得其解的话："运命に叹くな勇气を持て君の嗣子末代まで 力绝やすこと无く"。如果在此让菲亚加入的话还会得到武神奥义。然后从奥塔尼姆坐船去伯特米斯。

穆亚城（ムーア城）[伯特米斯（ポートミス）]



如果去克拉特村可以收得猫女佩利希（ペリシー）。下了船来到伯特米斯上方的穆亚城，为了进一步了解真实之眼大家要求见国王，但是大臣说必须先帮助他们解决宝物殿的魔兽才能够见国王。拉提等人在宝物殿的地下3层打败了BOSS以后就可以返回王宫了。在宝物殿的门口得到了奖赏后就可以见到国王了。不过国王除了给了徽章以外，我们没有从他口中了解到任何情况。好了，周游了四个国家以后，大家就可以返回希鲁瓦兰特了，不过回去之前可以去梅特克斯山靠近活特村的一个阴影处的遗迹找找宝物，不过去之前需要在这里买"つるはし"才可以。

在宝物殿可以拿到的道具：豪华なローブ、豪华な剑、豪华な杖、豪华な剑、豪华な剑、豪华な铠、豪华なローブ、豪华な杖、キュアストーン、八卦奥义书、キュアバラライズ、リザレクトボトル、ネゴ奥义、八卦奥义书。

这些东西可是非常珍贵的，并且以后拿不到了。

在梅特克斯山矿坑可以得到的道具：エメラルドリング、ブルーベリィ、アクアベリィ、ドワーヴンブーツ、? GARD（ドワーヴンガード）、? GARD（ドワーヴンガード）、ドワーヴンヘルム、ドワーヴンソード、シンデレラグラス、オリハルコン、スイートポッド、ドワーヴンヘルム、ドワーヴンブーツ、ドワーヴンメイル、ドワーヴンメイル、ドワーヴンソード、アストラルソード、マインドボム（*注：装备上"つるはし"在梅特克斯山矿坑某些突出的墙壁上还能凿出来道具。）

万恩・依・伊尔

大家回到这里后马上去见国王，见到国王报告了一路的收获后，国王要求大家火速赶往帕奇神殿。

帕奇神殿

还像上次一样从山洞的那个入口进入，前半部分与上次进入时一样。来到里间后见到了那个红色的精灵，在精灵的带领下来到了帕奇神殿的深层。深层的敌人不是很好对付，而且路也比较复杂，关键的攻略方法是：在深层某个宝箱后面的电脑中拿到红色钥匙卡（セキュリティR）→原路向上走一层后从这个场景右边一个门进去踩开3个开关后利用红色钥匙卡打开被关上的门，出这个门后可以看到以前关闭的门打开了，进入正对着的这个门在宝箱的电脑后面拿到蓝色钥匙卡（セキュリティB）→从入口的那个场景的上面进入，通过使用蓝色钥匙卡继续向下走，打开开关→从拿到蓝色钥匙卡的场景进入下一层，用红色钥匙卡打开一扇门后来到下一层。在左上方踩下一个开关后走上桥，进入下一层。来到一个无法用钥匙卡打开的门前，调查门的右边会让你输入密码，这时候拉提想起了阿斯特拉鲁国王说的那句令人不得其解的话：运命に叹くな勇气を持て君の嗣子末代まで 力绝やすこと无く。破译方法是把每一段的第一个假名提取出来再掉过来。每一句的第一个假名是：う、ゆ、き、ち。

再掉过来就成了ちきゆう（ちきゅう：地球）。在里面大家看到了一幅投影地图（地球的地图），但是不同的是太平洋中间多了一个大岛，那个岛就是传说中的穆（ムー）大陆。这时候从投影后面走出来一位老者，他告诉大家真实之眼本来就封印在这个岛上，他就是从地球上来的并且他非常想回去。说完后那位老者就变成了真实之眼。

可以得到的道具：スイートシロップ、ルナティックリング、ワイン、マンドレイク、フェアリィリング、アルテミスリーフ、ムーナイト、ミーティアライト、フェアリィグラス、サワーシロップ、スイートシロップ、セボリー、フレアリング、アクアリング、いしころ、真实の瞳

万恩・依・伊尔

大家得到了真实之眼后回到王宫。马上就要向魔界进发了～！正在大家准备动身的时候突然又出现了魔物，他口出狂言的说魔界之王阿斯莫德乌斯（アスモデウス）马上就要制造完成新兵器了。话音刚落，随着一声巨响多鲁斯村化为废墟，如果这种力量针对阿斯特拉鲁的话大家就都完蛋了……整理装备后众人火速赶往魔界入口。刚一进入魔界就会遇到真红の盾阻挡众人前进，他是阿修雷以前的战友，好像被什么力量控制着。将他打败后他告诉他只是一个魔镜产生的影子，要大家赶紧赶往阿斯特拉鲁，那里正在受到攻击。大家急忙使用真实之眼赶回阿斯特拉鲁，看到了真正的真红の盾，打败他后众人会拿到两把フォースソード。再次来到魔界，走到一个高科技的建筑前，为什么魔界会有这样的建筑呢，大家准备进去看个究竟。

在路上能够得到的道具：ラベンダー、マンドレイク、? WAEPON（ベルセルクソード）、? WAEPON（スレイヤーソード）、いしころ、エメラルドリング、ミィスティシンボル、オリハルコン。

时空研究所（时空研究所）

研究所中，在第一个场景向右边走才是正确的路，左边可以得到一些道具。这里要注意的是仔细观察道路正确的道路总是很难发现的。拉提等人来到里边的一台电脑前输入姓名后电脑提示输入密码，输入与姓名同样的密码后电脑报告密码是错误的，并且开始报警。这时候从右边的门走出来三个人与拉提等人展开战斗。到达最里层之后终于见到了魔界之王阿斯莫德乌斯。不愧是魔界之王拥有强大的防御力，借助フォースソード无属性的优点，加上强力的必杀技给与它致命的攻击吧。打倒它以后就会得到血清。

可以得到的道具：リバースドール、デュエルスーツ、ブラックベリィ、プロテクトリング、スタークレスト、ブルーベリィ、スイートシロップ、デュエルスーツ、デュエルヘルム、デュエルヘルム、キュアパラライズ、ブルーベリィ、スイートシロップ、ピヨハン、シルヴァンヘルム、シルヴァンメイル、スターリング、ミスリル、ブルーベリィ、フェアリィリング、アルテミスリーフ、シンデレラグラス、キュアストーン、スタールビー、ミスリル、デュエルスーツ、キュアストーン。

万恩・依・伊尔

胜利回到万恩见到国王，拉提四人也拿到了血清该是回去救助多恩和罗克人的时候了，随后怀着依依不舍的心情回到了三百年前。

克拉托斯

经过培养血清救助了大家后罗尼其斯和依利亚也要与大家告别了。罗尼其斯回到了飞船后见到了雷佐尼亚的战舰上的提督了解到了事情的详细情况。原来是一艘号称行星法杰特（ファーゲット）搜查船的飞船突然船现在联邦领域内要求联邦投降，据了解这是第三势力所为，罗尼其斯被任命为本次作战的指挥官。会合了拉提、米丽和过去的同伴后，罗尼其斯一行人向法杰特进发了。

法杰特

刚一来到这里就遇到了敌人，而且敌人越出越多最后将拉提等人包围。随后拉提等人被关了起来，正在这时两个陌生人打开了开关救出了拉提等人，其中一个人自报姓名说她叫做依维娜（）是反利沃斯（リヴォース）派的首领。由依维娜带领众人来到一层后，众人开始向着最后一战进发了。一路上没有什么难度，但是有一处需要注意按照：从左上的开关逆时针打开开关的顺序才能打开最后一道门。最后终BOSS以共有两种形态，人类形态攻击力非常高，机械人形态防御力很高耐心打是没有问题的。

可以得到的道具：マジカルビキニ、スタークローク、スターガード、サワーシロップ、ドゥームブレイド、スタークローク、リフレックス、メテオスォーム、リフレックス、エルヴンキャップ、ねこバンド、シルヴァンボウ、シルヴァンボウ、エルヴンキャップ、リフレックス、エルヴンブーツ、ディエルスーツ。

接下来的ENDING还是留给大家自己去欣赏吧，这里我就不作介绍了……

隐藏的洞窟：七星遗迹（七星の遗迹）

通关的记录上会带上一个星，这个记录到底有什么用呢？你只要读取这个记录就可以在拉提的特技中看到所了一个新特技：オラクル。这个特技是与“游び心”“ピエティ”“电波”三种特技相关联的。执行了这个特技后就会来到一个叫作“オラクルルーム”的地方，这个地方有几个门，里面的门是制作人员的房间，要想进人所有的房间只有オラクル等级到了10才可以。左、右下方各有一个出口，左边的出口通往塔特洛伊，右边的通往最终BOSS。从左边的门出来，回来到斗技场的那个平台上，再进去就会来到隐藏的七星遗迹了。

下面我来详细说明七星遗迹的攻略方法：

B1F～B10F　可得到的道具

B4F：ピコピヨボム

B5F：エルブンパウダー、キラーポイズン、ダマスクス、メガフレアボム

B6F：スタールビー、リフレクトリング

B10F：ゴールドリング、ダマスクス、ダマスクス、ミスティシンボル、ルナタブレット

需要注意的是在B4F到下一层的通路上写着“逆に开け、さすれば道は开かれん”这时候只要从右边到左边的顺序进入这层的每一个门，打开宝箱就可以了。

B7F的通路上写着“我欲を舍てよ、さすれば道は开かれん”只需要不打开这一层的宝箱就可以了，如果你打开了，在给它关上就行了。

B10F的通路上写着：“レディーファースト”，只需要让女性队员都排在前面就可以通过。

B11F～B20F　可得到的道具

B11F：ストーンチェック、ダマスクス、ルナタブレット

B12F：フェアリィグラス

B14F：アルテミスリーフ、スペクタクルズ

B15F：アサシンダガー、ダマスクス、フレアスプレッド、マジックカード、ミスリル、リバースドール

B16F：エルヴンブーツ、シンデレラグラス、スタールビー、リフレクトリング、レインボーダイヤ、? GUARD（ねこアーマー）、? GUARD（スターガード）、?JEM（ミスリル）

B18F：クラウン、シンデレラグラス、スタールビー、パープルミスト、リバースドール、?JEM（ミスリル）

B19F：ヒールリング、マジックカラー、?WEAPON（メテオクラッシュ）

B20F：アルテミスリーフ、ウィッチパウダー、グリーンベリル、スタールビー、セボリー、プロテクトリング、?JEM（ミスリル）

B12F的通路上写着“美しいものを望む”只要把那个少女的石像推到通路口处就可以了。

B17F的通路上写着“すべて解放せよ。只要把所有的宝箱都打开就可以了。

B21F～B30F　可得到的道具

B21F：ミスティシンボル、?JEWELRY（フェアリィリング）

B22F：シンデレラグラス、マイトポーション

B25F：タリスマン、パラライチェック

B29F：ドラゴンエッジ、ミラージュローブ、ミラージュローブ、?WEAPON（グローサルソード）

B30F：? JEM（オリハルコン）、? JEM（オリハルコン）、? WEAPON（ソウルイーター）、マジカルドロップ、エクステンション、贤者の石、ライトニングボウ

B22F的通路上写着“冒险者は宝の梦を追う”将冒险者的石像放到闭上的宝箱旁边就可以了。

B26F的通路上写着“见られるのは耻ずかしい”只要把女性的石像移到站在通道处看不见的位置就可以了。

将B30F的BOSS打倒后就可以拿到遗迹最后的宝物了。

クラトス
一般事项
自警团所宝物:ブラックベリィ、フレアボム、リザレクトボトル
武器屋前的树荫宝物:タリスマン
南海岸的宝物:ブルーベリィ、ネックレス
P. A.
无
店铺
无

クール
一般事项
无
P. A.
无
店铺
无

クラート
一般事项
右下的森林中:ブラックベリィ、スペクタクルズ、420フォル
游戏后半段利用发生P. A. 让ペリシー加入。
在村中不满足一定条件就不会发生P. A.。
P. A.
闻き人み－传书猫－没有イリア、シウス以外的同伴
没有ロニキス和ミリー的消息、反复在村中打听。
然后ラティ和ミリー谈论起以前的事情。
レッサーフェルプール再び－接见开始以后有同伴6或者7人
发现村中有猫，其实它是レッサーフェルプール…
给它取名后装备オカリナ接近小猫按A。
店铺
杂货スミッティ

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
スペクタクルズ	10

ホット
一般事项
河边道具:フレアボム
如果完成了P. A.“宝の山、そしてトモダチ”的话,在バダムの道具屋中可以得到バーニィ,从此可以乘坐バーニィ。
P. A.
绮丽なイヤリング・イリア编－ミリー不在
ミリー不在的时候发生P. A.,来到道具店会看到依利亚正在看一个指轮，这时候会有三个选项让你选择。
1. 送指轮给依利亚。(依利亚好感度大增)
2. 依利亚配得上这个指轮吗。(依利亚好感度无变化)
3. 看起来像是便宜货呀。(依利亚好感度下降)
随后,依利亚会走出道具店,然后在道具店门口的壁画处发生剧情，如果修斯在的话只会听到一些旧异种族的事情。(顺便提一下,现代的克鲁村中也有同样的壁画)
不思议な壁画
道具屋的墙壁上画着壁画，イリア对此比较感兴趣。
不完成“绮丽なイヤリング・イリア编”的话无法发生。如果シウス在的话还会有其他对话。
绮丽なイヤリング・ミリー编－ミリー
条件跟“绮丽なイヤリング・イリア编”相同,不过需要有ミリー在。但是“イリア编”选择了1的话就不会在シルヴァラント拿到“お守り”。
木阴で－フィア(逃亡)
向シウス告知ライアス的死吗? フィア好烦恼呀。
不过没有发生“父の死を…。”的P. A. 的话不会发生这个P. A.。
サルのしっぽ!?－ロニキス、ヨシュア不在
マーヴェル在的话会有对话追加。
マーヴェルは何者? －ロニキス、ヨシュア在
ヨシュア询问マーヴェル的实力怎么样?。
マーヴェルが拔けると会话が变化。
店铺
バダムの道具屋

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
スペクタクルズ	10
フレアボム	180
ハーモニカ	28600
つるはし	1200
リキュールボトル	300

リザの食料品店

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
こくもつ	800
くだもの	180
やさい	60
にくるい	250

角色特技

知识 Lv1	300
感觉 Lv1	100
技术 Lv1	600

ポートミス
一般事项
四大王国之一。军备很弱,很难抵挡海盗魔物等进攻。
击败海盗回来后在猫女摔倒的地方可以得到オカリナ。
和港中的青い目の少年对话的话会得到セントエルモ。
在ホット告诉ラドル这个城的正确方向会得到スペルポーション。
与街的人口附近的女孩对话的话，再与港口的片目のテリー对话会由小插曲发生。
能够把フルーツパフェ给宿屋右边的民家的メリィ。不过没有什么意义。
宝物殿的事件结束后，就可以装备豪华装备了。

P. A.
おめえも一杯どうだ!?－シウス
与酒场的シウス对话他会让你跟他一起喝酒,主角酒量不好所以很快就醉了。
如果连喝4杯后再进人酒场就会有盗贼来捣乱。
这个时候就算要帮助シウス也是有气无力了。
宝の山、そしてトモダチ－ペリシー
在城门口的ペリシー想要再次进人宝物殿。选择2后就可以再次进入宝物殿。再次进入的话跟上一次就不同了，那些宝物是不会再得到的。得到了她要找的东西叫做バーニィ后，再去ホット村发生P. A. 的时候去道具屋。从此以后大家就可以使用道具“バニーホイッスル”乘坐バーニィ了，バーニィ的行走速度非常快而且还不遇敌人。
美人谈义－ミリー、マーヴェル
ミリー夸奖マーヴェル非常漂亮。
风に摇れるイヤリング－イリア、ロニキス
ロニキス看到イリア戴着イヤリング，イ

リア说是喜欢她的男性给的。
(不需要进行完“绮丽なイヤリング・イリア编”。)
父の死を…。－フィア(逃亡)
在酒场偶然遇到シウス，フィア告诉シウス,ライアス被魔兽杀害的事情。
旅を续ける理由－アシュレイ、フィア
フィア询问アシュレイ为什么名利双收的他还在外流浪。

店铺

武具屋パパス

ロングソード	100
サーベル	300
トゥハンドソード	500
ロッド	10
ナックル	20
バンデッドメイル	200
シルクローブ	20
ぶどうぎ	1200
レザーヘルム	20
ラウンドシールド	120
レザーグリーブ	100
ブーツ	5
スペクタクルズ	10
フレアボム	150
つるはし	1200
ビキニ	10

おばばの道具屋

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
スペクタクルズ	10
フレアボム	180
ハーモニカ	28600
つるはし	1200
リキュールボトル	300

ママス食料品店

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
こくもつ	800
くだもの	180
やさい	60
にくるい	250
ぎょかいるい	800
セボリー	50
ラベンダー	35

角色特技

知识 Lv2	600
感觉 Lv1	100
感觉 Lv2	200
战斗 Lv1	1000

オタニム
一般事项
食料品店旁边的道具:ポイズンチェック
シウス在的话,刚一入港就有事件发生。
可以用5フォル在自称画家的手中买到自画像。
跟村子上方的メイリィ对话可以用980フォル买到どーじん(4)。
P. A.
离れた者达を思う夜－ミリー、ロニキス不在
画面会转到ミリー、ロニキス那边,ミリー正在想念ラティ。ロニキス对ミリー说他一定要学会对纹章术。
如果所持资金没有30フォル的话就能白住一晚。
恋爱の相谈－ミリー
ミリー说ラティ这个人非常迟钝。
如果シウス或者アシュレイ不在的话ミリー会与イリア谈论。
フェザーフォルクは美形－ヨシュア
村中的人都围着ヨシュア观看，弄得ヨシュア非常尴尬。
选择2的话会提升好感度。
シウスってどんなやつ？－フィア(通常)
可以了解到一些シウス的情况。

店铺

武具屋エルビス

サーベル	300
クレイモア	1300
ロッド	10
ハードナックル	80
バンデッドメイル	200
シルクローブ	20
ぶどうぎ	1200
レザーヘルム	20
バンデッドヘルム	100
レザーグリーブ	100
アイアングリーブ	200
シンクレアー	1000

エルのなんでも屋

スティンクボム	200
マインドボム	300
フレアボム	180
ポイズンチェック	2800
スペクタクルズ	10
マジックカラー	2000
クリエイターペン	120
ルビー	450
サファイア	680
クリスタル	740
ダイヤモンド	3000
キュアパラライズ	800
アイアン	10

ルビスキャビン

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
こくもつ	800
くだもの	180
やさい	60
にくるい	250
ぎょかいるい	800
セボリー	50
ラベンダー	35
マンドレイク	100

角色特技

知识 Lv1	300
知识 Lv2	600
技术 Lv2	1200
战斗 Lv1	1000

タトローイ
一般事项
去往アストラル的必经之路。
宿屋后面的左边可以得到：リザレクトボトル
村中有斗技场。努力将ドラゴンアイ打倒吧。
花600フォル可以跟宿屋前的パフィ进行TRPG。
逃亡的フィア无法再去アストラル了，只能在这里等待了。不过不能放置不管。
如果就这样放置不管フィア的话可以使用オラクル去リヴォースタワーへ行くことはできます。不过没有什么意义。
这里有七星遗迹的入口。
P. A.
乱入ッ！－シウス
在斗技场シウス会乱入与ヴェルカント战斗。
うことの理由とは…。－ヨシュア
观看斗技场战斗，ヨシュア会有问题问ラティ。
选择1，マーヴェル在的话会有会话追加。

店铺

エドの武器屋

サーベル 300
クレイモア 1300
ロッド 10
ハードナックル 80
バンデッドメイル 200
シルクローブ 20
ぶどうぎ 1200
レザーヘルム 20
ラウンドシールド 120
バンデッドヘルム 100
レザーグリーブ 100
アイアングリーブ 200
シンクレアー 1000

道具屋ウォルサム

スティンクボム 200
マインドボム 300
フレアボム 180
ポイズンチェック 2800
スペクタクルズ 10
マジックカラー 2000
クリエイターペン 120
ルビー 450
サファイア 680
ギター 120000
キュアパラライズ 800
アイアン 10

ルーミイフーズ

ブルーベリィ 50
ブラックベリィ 180
アクアベリィ 70
こくもつ 800
くだもの 180
やさい 60
にくるい 250
ぎょかいるい 800
セボリー 50
ラベンダー 35
マンドレイク 100

角色特技

知识 Lv2 600
感觉 Lv2 200
技术 Lv2 1200
战斗 Lv2 2000

アストラル

一般事项

シウス在的场合，无法进入ライアス的房间。

P. A.

无

店铺

武器屋トレジャ

シンクレアー 1000
クレイモア 1300
ルビーワンド 50
ハードナックル 80
チャイナどうぎ 3200
バンデッドヘルム 100
ラウンドシールド 120
アイアングリーブ 200

エスターキャビン

スティンクボム 200
マインドボム 300
フレアボム 180
ポイズンチェック 2800
スペクタクルズ 10
マジックカラー 2000
クリエイターペン 120
ルビー 450
サファイア 680
クリスタル 740
ダイヤモンド 3000
キュアパラライズ 800
アイアン 10

食料品店

ブルーベリィ 50
ブラックベリィ 180
アクアベリィ 70
こくもつ 800
くだもの 180
やさい 60
にくるい 250
ぎょかいるい 800
セボリー 50
ラベンダー 35
マンドレイク 100

角色特技

技术 Lv2 5000
战斗 Lv1 1000
战斗 Lv2 2000
战斗 Lv3 20000

トロップ

一般事项

食料品店上边得到:シンデレラグラス

デニ屋中、不能购入单一的食料。

P. A.

无

店铺

武器屋モーガン

シンクレアー 1000
クレイモア 1300
ルビーワンド 50
ハードナックル 80
リングメイル 500
チャイナどうぎ 3200
バンデッドヘルム 100
ラウンドシールド 120
アイアングリーブ 200

道具屋ペーター

スペクタクルズ 10
ブルーベリィ 50
ブラックベリィ 180
アクアベリィ 70
スティンクボム 200
マインドボム 300
フレアボム 180
ポイズンチェック 2800
マジックカラー 2000
クリエイターペン 120
トランペット 120000
サファイア 680

デニ屋

ステーキ 500
シーフードスパ 520
シチュー 520
フルーツパフェ 60
アップルパイ 120
シャーベット 100

角色特技

知识 Lv1 300
知识 Lv2 600
知识 Lv3 1200
战斗 Lv2 2000

エクダート

一般事项

无

P. A.

无

店铺

セレナの宝石屋

ルビー 450
サファイア 680
グリーンベリル 1400
クリスタル 740
ダイヤモンド 3000
シルバー 300
ゴールド 280
ブローチ 2500
ネックレス 500
アイアン 10

オサトー武器店

トランペット 120000
トロンボーン 195000
サックス 161000
クラリネット 80000
バイオリン 200000
ギター 120000
ハーモニカ 28600
クロサン酒店
いちのくら 1000
せんちゅう 1400
やえがき"む" 4000
角色特技
感觉 Lv1 100
感觉 Lv2 200
感觉 Lv3 300
技术 Lv2 1200

イオニス
一般事项
在酒场シウス、アシュレイ、フィア在的话对话会有变化。
道具屋的上边：リザレクトボトル—宿屋的阴面:マジックカード
P. A.
无
店铺
クリエイターの店
マジックカード 70
マジックカラー 2000
リサーチペン 400
クリエイターペン 120
スミスハンマー 600
スペクタクルズ 10
マンドレイク 100
セボリー 50
ラベンダー 35
ルビー 450
サファイア 680
ダイヤモンド 3000
ハトのえさ 1
アイアン 10
ヴァイア武器店
シンクレアー 1000
クレイモア 1300
ルビーワンド 50
ハードナックル 80
ブリガンディ 1200
アンバーローブ 150
チャイナどうぎ 3200
アイアンヘルム 350
ラウンドシールド 120

アイアングリーブ 200
チャイナシューズ 1200
ウエルディー
ブルーベリィ 50
ブラックベリィ 180
アクアベリィ 70
こくもつ 800
くだもの 180
やさい 60
にくるい 250
ぎょかいるい 800
セボリー 50
ラベンダー 35
角色特技
感觉 Lv1 100
感觉 Lv2 200
感觉 Lv3 300
技术 Lv2 1200

ヴァン・イ・イル
一般事项
右下水边：スペクタクルズ—宿屋阴面的小道:マインドボム
城 3 层:リザレクトミスト、エメラルドリング
城 3 层,小插曲。
P. A.
おかいもの。－シウス
シウス有收藏珍贵物品的爱好。在店中全凭自己的想象买东西。
借给他 1000 フォル的话,可以买到シルバローブ、シンクレアー、ツヴァイハンダー、プレートグリーブ、クロスボウ、プレートヘルム、ナイツシールド。
剑の道を步む者－アシュレイ
アシュレイ询问ラティ对于使用剑的心态,你的回答会关系到感情值的变化。

店铺
武具屋シルバー
シンクレアー 1000
ツヴァイハンダー 4000
ハグナク 220
グラディウス 500
さんせつこん 3000
ロングボウ 300
クロスボウ 1200
プレートメイル 2600
シルバーローブ 500
チャイナどうぎ 3200
ちゅうかどうぎ 3000

プリティビキニ 600
プレートヘルム 720
ナイツシールド 500
プレートグリーブ 600
スペクタクルズ 10
はき物屋ビクトル
サンダル 3
ブーツ 5
スエードブーツ 20
レザーブーツ 45
ぶどうシューズ 920
チャイナシューズ 1200
ちゅうかシューズ 500
行商人
ブルーベリィ 50
ブラックベリィ 180
アクアベリィ 70
リキュールボトル 300
リザレクトボトル 500
アルテミスリーフ 320
シャドウフラウア 300
ラベンダー 35
ジュエリィフーズ
こくもつ 800
くだもの 180
やさい 60
にくるい 250
ぎょかいるい 800
角色特技
技术 Lv1 600
技术 Lv2 1200
技术 Lv3 5000
战斗 Lv2 2000

ドゥルス
一般事项
无
P. A.
无
店铺
さびれた武器屋
ロングソード 100
サーベル 300
トゥハンドソード 500
ロッド 10
ナックル 20
バンデッドメイル 200
シルクローブ 20
ぶどうぎ 1200
レザーヘルム 20
ラウンドシールド 120

レザーグリーブ	100
ブーツ	5
スペクタクルズ	10
フレアボム	150
つるはし	1200
ビキニ	10

さびれた道具屋

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
スペクタクルズ	10
フレアボム	180
ハーモニカ	28600
リキュールボトル	300

食べ物屋テムジン

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
こくもつ	800
くだもの	180
やさい	60
にくるい	250

シルヴァラント

一般事项

城入口右边:サファイアー左边:ダマスクス

城外围深处:ブルーベリィ、リザレクトミスト、ダマスクス

与ミリー在シルヴァラント会合的场合住宿不收费。

P. A.

お世話になった宿屋へ－ミリー（シルヴァラント会合的场合）。

ミリー米丽回去见ジュディ和ルシオ。

お守り－ミリー（エクダートで会合的场合）。

与ミリー的感情值高的时候发生。P. A. 终了时ラティ可以得到专用的装备“おまもり”。

宫廷纹章术士の息子－ヨシュア

ヨシュア询问父亲的弟子深红の盾的情报。

奥义、传承－アシュレイ

与アシュレイ感情很高的时候发生。在王宫的仓库中ラティ会学到皇龙奥义。

店铺

武器屋キクリン

ワルーンソード	2000
フランヴェルジュ	7100
バゼラード	2500
クレストロッド	1200
ハルバード	3400
アルヴァレスト	5000
スチールアーマー	5200
ホーリィクローク	10000
バトルスーツ	10000
ねこスーツ	20000
スチールヘルム	1600
ファインシールド	1200
シルバーグリーブ	2000

道具屋

ブルーベリィ	50
ブラックベリィ	180
アクアベリィ	70
リキュールボトル	300
リザレクトボトル	500
アルテミスリーフ	320
シャドウフラウア	300
ラベンダー	35
スイートシロップ	200
スペルポーション	1000
マイトポーション	600
スティンクボム	200
マインドボム	300
フレアボム	180
ハトのえさ	1
キュアストーン	1000
アイアン	10
スペクタクルズ	10

食物屋

こくもつ	800
くだもの	180
やさい	60
にくるい	250
ぎょかいるい	800

行商人サンタ

サンタブーツ	4500000
トライエンブレム	8000765

角色特技

知识 Lv3	1200
感觉 Lv3	300
技术 Lv3	5000

可以加入的同伴

注:最多可以有8名同伴。シウス与アシュレイ只能收得一人。

ラティ:主人公。

イリア:在クラート加入。

ロニキス:在イオニス加入。

ミリー:必然加入，有两种成为同伴的可能。

1:在エクダート。シウス在的场合、ヨシュア不在的场合。(前者が优先)

2:在シルヴァラント。1以外的场合。

シウス:在ホット搬运石像事件完成后选择加入。

アシュレイ:在タトローイ。去アストラル之前シウス没有加入的条件下在斗技场出现。

在斗技场取得了一个等级后与在观众席上的他说话,再去港口就可以让他加入。

フイア:在アストラル，有两种加入的可能。

1:暗杀事件发生后第二天去地牢选择2→1→1即可。

只有シウス和アシュレイ都不在才能这样。

2:接见事件开始的时候选择加入。

ヨシュア:在パージ神殿完成事件后选择加入。

マーヴェル 在イオニス满足以下任何条件。

1:有ヨシュア的场合强制加入。

2:有アシュレイ的场合强制加入。

3:有イリア、ミリー、ロニキス的场合在喝酒的时候选择加入。

在シルヴァラント遗迹最深部以1的场合加入的话,会强制离开。

ペリシー:在クラート,海盗退治后在ペリシー摔倒的地方调查,得到オカリナ。

成员不满员的条件下,接见事件发生后,在クラート利用P. A令她加入。

ティニーク:在タトローイ接见事件发生后ラティ在斗技场取得D级以上的成绩后再次挑战他会乱入，打倒后成员没有满员的条件下选择加入。

ドーン:石化后永远不能成为同伴。

有以下的成员在的情况下会有完美结局:シウス或者アシュレイ、ヨシュア、マーヴェル、ペリシー



纹章术

	纹章术	LV	MP	备注
ミリー	ヒール	2	3	一个同伴的一定值 HP 恢复
	ディープミスト	4	2	敌人命中率下降
	プレス	6	5	あつ力で敌を押しつぶす咒纹
	アンチドート	8	5	解毒
	サイレンス	10	7	封住敌人的咒纹
	キュアオール	13	10	同伴的一定值 HP 恢复
	プロテクション	16	18	同伴的防御力上升
	アッシドレイン	19	9	敌人防御力下降
	キュアライト	22	12	同伴的一定值 HP 恢复
	ディスペル	25	16	解除受到的辅助系咒纹
	ディレイ	28	22	敌人移动力下降
	フェアリィヒール	31	24	一个同伴的一定值 HP 恢复
	ヘイスト	34	18	同伴移动力上升
	グロース	38	14	同伴攻击力上升
	フェアリィライト	42	30	同伴的一定值 HP 恢复
	レイズデッド	46	35	同伴复活
	フィクスクラウド	50	20	敌人一定时间不能行动
	グラビティブレス	54	25	プレス的强化咒纹
ロニキス	ファイアボルト	–	2	火属性攻击咒纹。
	グレイブ	–	4	地属性攻击咒纹。
	ウィンドブレイド	–	5	风属性攻击咒纹。
	シャドウボルト	–	6	暗属性攻击咒纹
	イラプション	–	8	炎属性攻击咒纹。
	アースグレイブ	–	9	地属性攻击咒纹。
	サンダーボルト	–	10	雷属性攻击咒纹。
	ウーンズ	–	9	暗属性攻击咒纹。
	レイ	23	12	光属性攻击咒纹。
	トラクタービーム	27	14	无属性攻击咒纹。
	エクスプロード	31	16	炎属性攻击咒纹。
	アースクェイク	36	19	地属性攻击咒纹。
	サンダーストーム	40	22	雷属性攻击咒纹。
	ライトクロス	45	26	光属性攻击咒纹。
	スターフレア	50	28	光属性攻击咒纹。
	グレムリンレアー	宝	30	无属性攻击咒纹。
	メテオスォーム	宝	32	无属性攻击咒纹。
	ダークサークル	宝	40	将体力 1/4 以下的敌人吸人空间里
ヨシュア	アイスニードル	–	3	冰属性攻击咒纹。
	グレイブ	–	4	地属性攻击咒纹。
	ウィンドブレイド	–	5	风属性攻击咒纹。
	ブリザード	–	8	水属性攻击咒纹。
	ヒール	–	3	一个同伴的一定值 HP 恢复
	キュアオール	–	10	同伴的一定值 HP 恢复
	アースグレイブ	17	9	地属性攻击咒纹。
	サンダーボルト	20	10	雷属性攻击咒纹。
	レイ	23	12	光属性攻击咒纹。
	キュアライト	27	12	同伴的一定值 HP 恢复
	トラクタービーム	31	14	无属性攻击咒纹。
	アースクェイク	36	19	地属性攻击咒纹。
	ワードオブデス	40	19	死属性攻击咒纹。
	サンダーストーム	45	22	雷属性攻击咒纹。
	ライトクロス	50	26	光属性攻击咒纹。
	エクステンション	宝	22	雷属性攻击咒纹。
	メテオスォーム	宝	32	无属性攻击咒纹。
	ダークサークル	宝	40	将体力 1/4 以下的敌人吸人空间里

纹章术

	技	Lv	MP
ラティクス	冲裂破	3	3
	红莲剑	7	6
	闪光剑	10	5
	雷鸣剑	12	5
	空破斩	16	9
	双破斩	20	11
	冲灵破	25	8
	吼龙破	29	13
	苍龙"醒"雷斩	兽	8
	朱雀"翔"击破	兽	10
	七星雷鸣剑	星	11
	七星闪光剑	星	21
	七星双破斩	星	25
	黑龙天雷破	龙	26
	绯龙天雷破	龙	26
	苍龙天雷破	龙	26
イリア	气功掌	9	5
	流星掌	15	7
	气功蹴	20	8
	练气拳	25	10
	苍龙"醒"雷破	兽	6
	玄武"霸"王拳	兽	11
	白虎"吼"破	兽	8
	朱雀"翔"击破	兽	7
	樱花八卦掌	八	13
	里樱花炸光	里	13
シウス	冲裂破	9	5
	冲灵破	13	7
	双破斩	18	10
	雷鸣剑	22	9
	红莲剑	27	11
	闪光剑	31	12
	苍龙招来	兽	10
	玄武招来	兽	12
	白虎招来	兽	14
	七星雷鸣剑	星	16
	七星红莲剑	星	18
	七星闪光剑	星	21
アシュレイ	双破斩	–	6
	冲裂破	–	4
	雷鸣剑	18	7
	红莲剑	22	10
	闪光剑	28	12
	苍龙"醒"雷斩	32	15

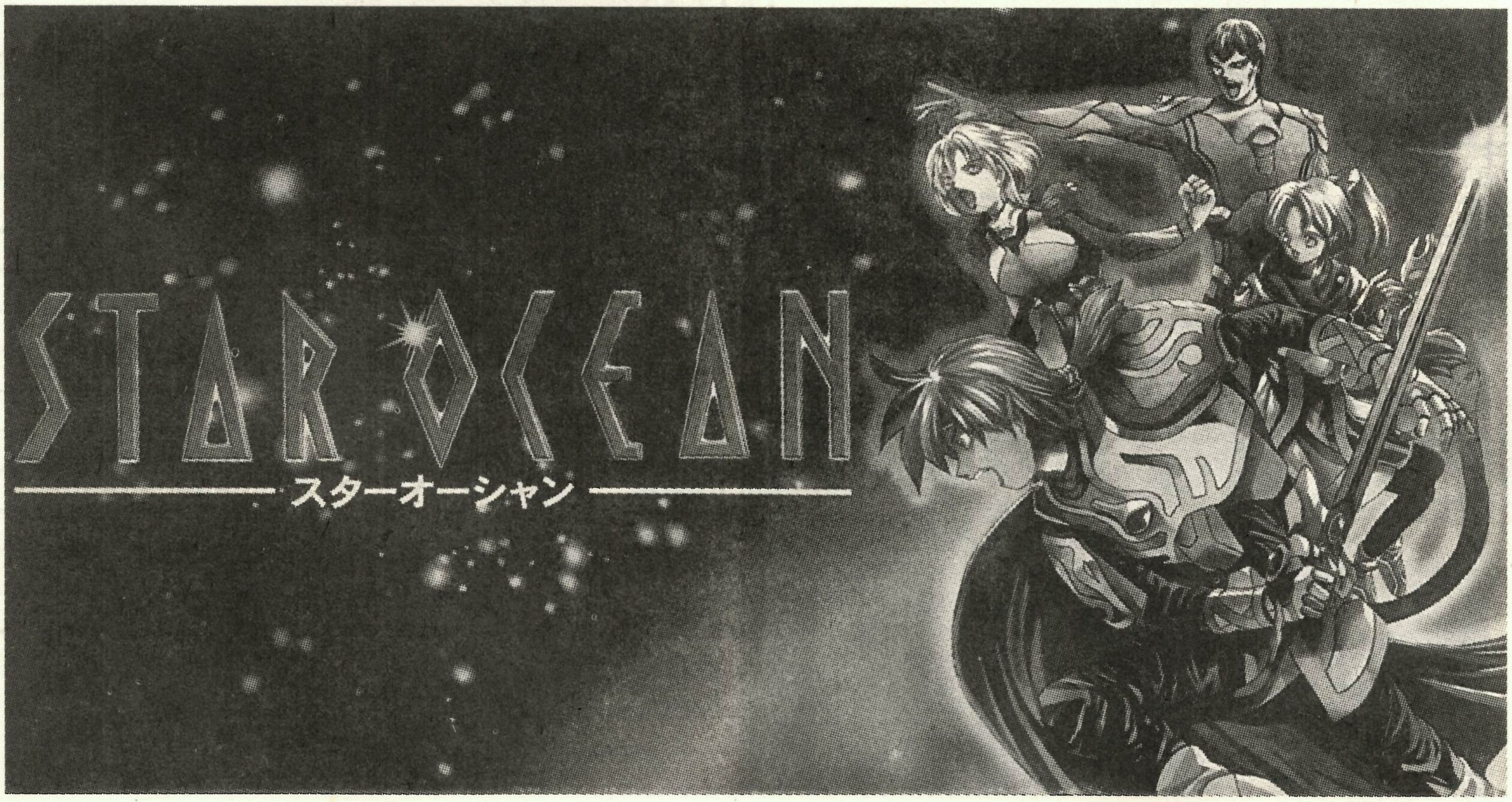
	技	LV	MP
アシュレイ	朱雀"翔"击破	36	18
	七星雷鸣剑	星	18
	七星双破斩	星	21
フィア	レイヴンソード	16	6
	ダンシングソード	20	9
	3WAY	24	14
	3VOLLEY	28	12
	アクアスプレッド	32	17
	ギャラクシィゴッドブレス	37	22
	シルヴァンショット	武	21
	アンホーリーテラー	武	25
	ヴィクトリーテラー	武	27
マーヴェル	レイヴンオーブ	–	6
	フレアオーブ	23	8
	ヘイルオーブ	27	9
	サンダーオーブ	30	11
	アーククリスタル	34	18
	シールクリスタル	38	23
	デスクリスタル	52	37
	サザンクロス	星	12
	セブンス?スター	星	15
	ギャラクシィ	星	22
ペリシー	マルチプルぱんち	11	5
	シャイニングダンス	13	7
	えぃっ!やぁ!とぉ!?	17	15
	チャーミングポーズ	20	16
	プリズミックダンス	25	15
	そらをみろ?	27	6
	スプレッドみそ	30	13
	ねりちゃぎっ?	34	17
	パニックダンス	36	16
	マジカルダンス	猫	57
	JP?P?C サマーソルト	猫	15
	ドリームコンボ	猫	28
ティニーク	旋风棍	–	0
	疾风棍	22	6
	雾冰冻棍	26	10
	水月两断破	30	12
	霸王疾风棍	35	18
	红莲旋风棍	八	6
	疾风破里拳	八	10
	樱花八卦掌	八	15
	七星乱舞	星	20





	技	奥义书	奥义
ラティクス	冲灵破	四圣兽	苍龙"醒"雷斩
	冲裂破	四圣兽	朱雀"翔"击破
	雷鸣剑	七星	七星雷鸣剑
	闪光剑	七星	七星闪光剑
	双破斩	七星	七星双破斩
	吼龙破	皇龙	黑龙天雷破
	朱雀翔击破	皇龙	绯龙天雷破
	苍龙醒雷斩	皇龙	苍龙天雷破
イリア	气功掌	四圣兽	苍龙"醒"雷破
	气功蹴	四圣兽	玄武"霸"王拳
	炼气拳	四圣兽	白虎"吼"破
	流星掌	四圣兽	朱雀"翔"击破
	四圣兽奥义	八卦掌	樱花八卦掌
	樱花八卦掌	里樱花	里樱花炸光
シウス	闪光剑	四圣兽	苍龙招来
	冲裂破	四圣兽	玄武招来
	冲裂破	四圣兽	白虎招来
	雷鸣剑	七星	七星雷鸣剑
	红莲剑	七星	七星红莲剑
	双破斩	七星	七星双破斩
アシュレイ	-	四圣兽	苍龙"醒"雷斩
	-	四圣兽	朱雀"翔"击破
	雷鸣剑	七星	七星雷鸣剑
	双破斩	七星	七星双破斩
フィア	3WAY	武神	シルヴァンショット
	ギャラクシィゴッドブレス	武神	アンホーリーテラー
	アンホーリーテラー	武神	ヴィクトリーテラー
マーヴェル	フレアオーブ	七星	サザンクロス
	ヘイルオーブ	七星	セブンス?スター
	サンダーオーブ	七星	ギャラクシィ
ペリシー	シャイニングダンス	猫	マジカルダンス
	ねりちゃぎっ	猫	JP?P?C サマーソルト
	えいっ！やぁ！とぉ！	猫	ドリームコンボ
ティニーク	旋风棍	八卦掌	红莲旋风棍
	疾风棍	八卦掌	疾风破里拳
	霸王疾风棍	八卦掌	樱花八卦掌
	樱花八卦掌	七星	七星乱舞



ラブひな LOVE HINA スマイル・アゲイン™

《纯情房东俏房客》

机种:DC　发行商/制造商:SEGA
游戏类型:AVG　发售日期:2001年3月29日
机种:DREAMCAST　售价:8800日圆

《LOVE HINA 纯情房东俏房客》是近来极具人气的动漫画作品,其中的人物亦受到了广大动漫迷的宠爱。按着惯例,受欢迎的动漫作品如果移植到家用机上,反响就一定会相当不错。《LOVE HINA》也是如此。借着上一作《突然的婚约》的热潮还没有消退,SEGA公司又推出了系列的第二作。在本作中,除了延续上作的风格,还加入了地图搜索、MASSAGE CARD多种新的要素,而且每个人的故事都是相对独立地来完成。不但使玩过前作的玩家感受到熟悉的气息,就算刚接触该作的新手也能够非常容易的上手。由于整个故事完成的关键在于轮盘的成败,而且还关系到隐藏的剧情。为了让玩家门能够更加深入地了解本作的故事,作者总结了所有的选项和分支,希望可以助玩家们一臂之力。

突然的礼物

剧情1

地点	人物	轮盘	事件
休息室	美穗	相谈	成功→2-2,失败→2-4
北馆1F	睦美	相谈	成功→2-1,失败→2-4
美津房间	美津	相谈	成功→2-3,失败→2-4
忍房间	忍	-	-
奈留房间	奈留	-	-
素子房间	素子	-	-
苏房间	苏	-	-
苏房间	莎罗	-	-

剧情2-1

地点	人物	轮盘	事件
苏房间	苏	-	-
苏房间	莎罗	-	-
素子房间	素子	-	-
素子房间	忍	-	-
素子房间	美津	-	-
北馆1F	美穗	-	-
休息室	睦美	-	-
素子房间	素子（奈留）	夺回	成功→3-1, 失败 GAMEN OVER



剧情2-2

地点	人物	轮盘	事件
	奈留	考虑	成功→3-2,失败→3-3

剧情2-3

地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间	美津	-	-
忍房间门口	忍	-	-
素子房间门口	素子	-	-
奈留房间门口	奈留	-	-
苏房间门口	苏	-	-
景太郎房间	美津	潜入	成功→3-1,失败→3-4

剧情2-4

地点	人物	轮盘	事件
休息室	睦美	-	-
美津房间	美津	-	-
忍房间	忍	-	-
南馆2F	苏	-	-
南馆3F	莎罗	-	-
南馆4F	美香	逼近(奈留)	成功→3-1,失败→END

剧情3-1

地点	人物	轮盘	事件
休息室	莎罗	-	-
休息室	苏	-	-
美津房间	美津	-	-
大空房	忍	-	-
大空房	奈留	赠物	成功→HAPPY END,失败→END
大空房	素子	-	-
大空房	美穗	-	-
大空房	睦美	-	-
大空房	晴香	-	-

剧情3-2
END

剧情3-3
END

剧情3-4
END

谁是汤烟美人

剧情 1

地点	人物	轮盘	事件
美津房间	美津	–	–
南馆 3F	美穗	–	–
天台	素子	–	–
食堂	苏	–	–
南馆 3F	美穗	打气	强制轮盘
新馆 1F	西瓜	–	–
奈留房间门口	奈留	进入	–
–	睦美	偷窥	成功→特殊事件,失败→GAME OVER
–	睦美	交回	成功→特殊事件,失败→GAME OVER

剧情 2

地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间	莎罗	–	–
美津房间	美津	–	–
忍房间	忍	–	–
苏房间	苏	–	–
素子房间	素子	–	–
奈留房间	奈留、美穗、睦美	–	–
–	睦美	合宿	成功→剧情 3, 失败→GAME OVER

剧情 3

地点	人物	轮盘	事件
大空房	温泉龟	–	–
大空房	苏	–	–
大空房	莎罗	–	–
大空房	奈留	–	–
大空房	素子	–	–
大空房	忍	–	–
大空房	晴香	–	–
大空房	睦美	–	–
大空房	美穗	–	–
大空房	美津	–	–
大空房	睦美	发表结果	成功→HAPPY END,失败→END

毫无仁义的少女之间的决斗

剧情 1

地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间	奈留	–	–
景太郎房间	睦美	–	–
景太郎房间	美穗	–	–
景太郎房间	美津	–	–
景太郎房间	素子	–	–
景太郎房间	苏	–	–
景太郎房间	忍	–	–
景太郎房间	莎罗	–	–
景太郎房间	晴香	–	–
天台	美津	–	–
天台	奈留	协力	–
天台	美穗	协力	–

剧情 2

地点	人物	轮盘	事件
南馆 2F	美穗、美津、莎罗	–	–
南馆 3F	奈留、素子、苏	–	–
南馆 2F	奈留、苏、忍	–	–
南馆 1F	美穗、莎络、睦美	–	–
南馆 3F	美津	–	–
天台	睦美	–	–
天台	美津	–	–
天台	素子	–	–
天台	忍	–	–
天台	晴香	–	–
–	美津	争夺	–
–	忍	争夺	–

在黑暗中的谎言与报酬

剧情 1 – 1

地点	人物	轮盘	事件
休息室	美穗	–	–
北馆 1F	美津	–	–
北馆 1F	忍	–	–
北馆 1F	睦美	–	–
苏房间	苏	–	–
苏房间	苏	–	–
素子房间	素子	–	–
奈留房间	奈留	–	–
–	美津	寻找	–
–	美津	勇气	成功→1 – 2,失败→1 – 3

剧情 1 – 2

地点	人物	轮盘	事件
–	美津	打断	成功→3 – 1,失败→3 – 2

剧情 1 – 3

地点	人物	轮盘	事件
–	美津	协力	成功→2 – 2,失败→2 – 1

剧情 2 – 1

地点	人物	轮盘	事件
休息室	美津、忍、美穗		
休息室	睦美		
休息室	晴香		
苏房间	苏、莎罗		
素子房间	素子		
奈留房间	奈留		
–	美津	隐藏	成功→END,失败→剧情 3







剧情 2－2

地点	人物	轮盘	事件
休息室	忍、美穗		
休息室	睦美		
休息室	晴香		
苏房间	苏、莎罗		
素子房间	素子		
奈留房间	奈留		
－	美津	搜索	成功→剧情 3，失败→END

剧情 3

地点	人物	轮盘	事件
隐藏房间	美津	逃出	成功→HAPPY END，失败→END

独自二人的日向庄

剧情 1

地点	人物	轮盘	事件
苏房间	美津、忍、莎罗、苏	－	－
奈留房间	素子、睦美、奈留	－	－
－	忍	帮手	－
休息室	睦美	送行	成功→3－1，失败→3－2
休息室	美穗	送行	成功→3－1，失败→3－2
休息室	素子	－	－
休息室	美津	送行	成功→3－1，失败→3－2
休息室	忍	送行	成功→3－1，失败→3－2
休息室	苏	送行	成功→3－1，失败→3－2
苏房间	莎罗	－	－
休息室	奈留	送行	成功→3－1，失败→3－2

剧情 2

地点	人物	轮盘	事件
－	素子	读书	－

剧情 3－1

地点	人物	轮盘	事件
南馆 3F 楼梯前	素子	搜索	成功→HAPPY END，失败→END
南馆 2F 楼梯前	素子	搜索	成功→HAPPY END，失败→END
南馆 2F 北方	素子	搜索	成功→HAPPY END，失败→END
休息室	素子	搜索	成功→HAPPY END，失败→END
南馆 1F 地下楼梯前	素子	搜索	成功→HAPPY END，失败→END

剧情 3－2

地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间门口	美穗	－	－
休息室	美津、忍、苏、素子、睦美、奈	－	－
景太郎房间门口	素子	谈话	－

暴走机器人景太郎

剧情 1

地点	人物	轮盘	事件
南馆 2F	美津、睦美	－	－
苏房间	苏、莎罗	－	－
天台	奈留、素子	－	－
食堂	忍	－	－
美穗房间	美穗	－	－
苏房间	苏、莎罗	观看	－
美津房间	美津	说明	成功→2－1，失败→2－2
忍房间	忍	说明	成功→2－1，失败→2－2
北馆 1F	睦美	说明	成功→2－1，失败→2－2
休息室	美穗	说明	成功→2－1，失败→2－2
奈留房间	奈留	说明	成功→2－1，失败→2－2
素子房间	素子	说明	成功→2－1，失败→2－2
苏房间	苏、莎罗	－	－

剧情 2－1

地点	人物	轮盘	事件
－	苏	追踪搜查	－
花园	奈留	主张	－
花园	睦美	主张	－
花园	美穗	主张	－
花园	美津	主张	－
花园	素子	主张	－
花园	忍	主张	－
花园	莎罗	－	－
花园	苏	－	－
花园	苏	试验	成功→HAPPY END，失败→END

剧情 2－2

地点	人物	轮盘	事件
－	苏	捕捉	作战

并不简单的报恩

剧情 1

地点	人物	轮盘	事件
休息室	忍、美津	－	－
－	美穗	－	－
休息室	睦美	－	－
苏房间	苏、莎罗	－	－
素子房间	素子	－	－
奈留房间	奈留	－	－
忍房间	忍	扫除	成功→2－1，失败→2－2
忍房间	忍	料理	成功→2－1，失败→2－2





剧情2－1

地点	人物	轮盘	事件
苏房间	美津、苏、莎罗、忍	–	–
素子房间	素子	–	–
奈留房间	奈留	读书	–

剧情2－2

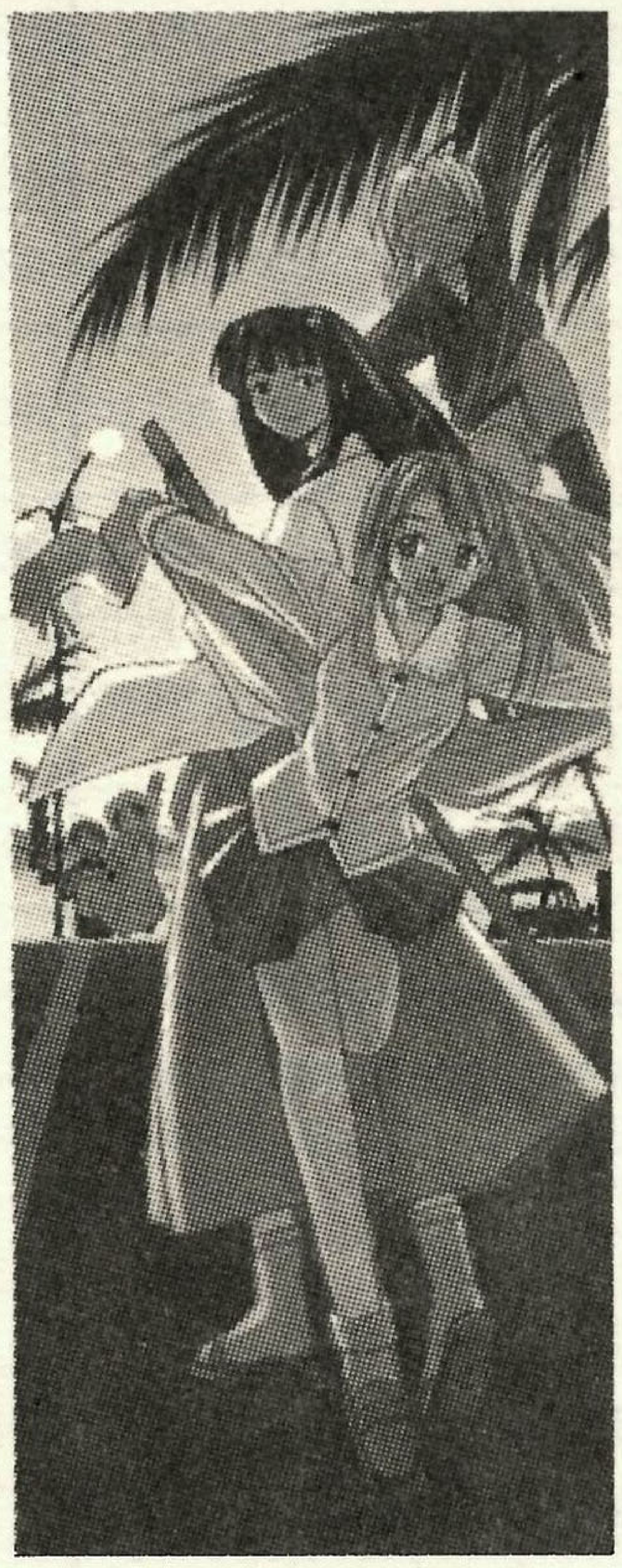
地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间	忍	报恩	–

剧情3

地点	人物	轮盘	事件
景太郎房间	奈留		
休息室	美津、忍、美穗		
休息室	睦美		
苏房间	苏、莎罗		
素子房间	素子		
–	忍	报恩	成功→HAPPY END,失败→END

MESSAGE CARD 收集地点完全公开





前原忍

故事	位置
奈留篇	南馆 1F 的 WC
睦美篇	新馆 4F 左下的房间
美穗篇	美穗的房间
美津篇	303 号室
素子篇	南馆 1F 右下的走廊

？？？

故事	位置
奈留篇	南馆 1F 左下的房间
苏篇	南馆 1F 右下的房间
奈留篇	忍房间
睦美篇	南馆 3F 下方椅子附近
美穗篇	南馆 3F 右上走廊深处

绀野美津

故事	位置
素子篇	景太郎房间
苏篇	新馆 3F 右下房间
忍篇	305 号室
奈留篇	北馆 1F 深处的左边 WC
睦美篇	新馆 2F 右下房间

藤泽美穗

故事	位置
美津篇	203 号室
素子篇	素子房间
苏篇	新馆 2F 下面的房间
忍篇	305 号室
奈留篇	北馆 1F 深处的右边 WC

卡欧拉苏

故事	位置
忍篇	303 号室
奈留篇	202 号室
睦美篇	新馆 4F 左 WC 附近
美穗篇	南馆 1F 右上房间
美津篇	南馆 1F 右上房间

成奈川奈留

故事	位置
睦美篇	新馆 1F 左边的 WC
美穗篇	忍房间
美津篇	北馆 1 大厅
素子篇	南馆 1F 左上房间

青山素子

故事	位置
苏篇	新馆 4F 左上房间
忍篇	南馆 1F 左下房间
奈留篇	南馆 1F 右下房间
睦美篇	新馆 3F 左下房间
美津篇	素子房间

乙姬睦美

故事	位置
美穗篇	苏房间
美津篇	北馆 1F 右上房间
素子篇	南馆 3F 右上房间
苏篇	新馆 1F 右边的 WC
忍篇	203 号室







近期PS游戏金手指

恶魔成历代记

●道具3连射

D005A546 0000
8005A546 0300
D005A546 0100
8005A546 0300
D005A546 0200
8005A546 0300

●道具选择

L1 短剑
D005E072 FBFF
8005A544 0301

L2 十字镖
D005E072 FEFF
8005A544 0401

R1 斧头
D005E072 F7FF
8005A544 0501

R2 圣水
D005E072 FDFF
8005A544 0601

L1+R1 怀表
D005E072 F3FF
8005A544 0701

L2+R2 草药
D005E072 FCFF
8005A544 0801

●鞭子不减威力

D0017628 A520
80017628 0000

●心的数目不减

D001BB3E 0043
8001BB3E 0040

●游戏高速化

L1+L2 高速
D005E072 FAFF
8003A948 0001

R1+R2 通常
D005E072 F5FF
8003A948 FFE9

●生命不减

L1+select
D005E072 FBFE
8001D4B0 0000
D005E072 FBFE
8001D5DC 0000

L2+select
D005E072 FEFE
8001D4B0 FFFF
D005E072 FEFE
8001D5DC FFFF

真·女神转生

●mp不减

D004C99A 0062
8004C99A 0060

●道具

R1+SELECT 不消费
D011725A F7FE
8004E392 0060

R2+SELECT 消费
D011725A FDFE
8004E392 0065

●LV99

D011AEA6 1060
8011AEA6 1400

●游戏高速化

L1+L2 高速
D00B97A4 FAFF
80080C24 0001

R1+R2 通常
D00B97A4 F5FF
80080C24 FFE9

●能力点数不减

L1+SELECT 不减
D011725A FBFE
80043D7C 0000

L2+SELECT 减少
D011725A FEFE
80043D7C FFFF

●金钱不减

D004C73C 0003
8004A73C 0001

●マグネタイト不减

D004C7A2 0044
8004C7A2 0040

泪指环物语

购物时金钱上升

D002A9C4 1023
8002A9C4 1021

获得经验值时 lv 上升

D00FD91C 0010
800FD91C 0001

武器不消耗

D010DC24 FFFF
8010DC24 0000
D010DFDC FFFF
8010DFDC 0000

盾不消耗

D010B9D0 FFFF
8010B9D0 0000

杖消耗しない

D0151D58 FFFF
80151D58 0000
D0158B24 FFFF
80158B24 0000

道具不减

D013B0C8 FFFF
8013B0C8 0000
D013B1F0 FFFF
8013B1F0 0000
D013BF04 FFFF
8013BF04 0000

按 R2 无限行动 L2 解除

D00CD048 0002
8015BBB0 0000
D00CD048 0001
8015BBB0 0001

战国梦幻

很多粮食

801444A0 987F
801444A2 0098

兵数

801444A4 987F
8014446 0098

ALONE IN THE DARK

inf ammo

8003ee90 0023

inf hp

301450d8 0064

inf relond

d003ecc0 3021
8003ecc0 270f
d003ecc0 0040
8003ecc0 2406

inf bullet

80028764 00ff
80028766 0003

GEAR 战士电童

电力不减

D0049200 0003
80049200 0001

蜘蛛人(日版)

蜘蛛丝不减

D0051018 1023
3005101A 0060

体力不减

D00535CC 1023
300535CC 0023

GALLRY 选项内出现所有图片,所有动画,所有模式

300ADEA1 0001
800ADED0 FFFF
800ADED2 01FF
800ADED4 FFFF
300ADED6 00FF
800ADED8 FFFF
800ADEDA FFFF
300ADEDC 003F

SPECIAL 选项内出现所有 COSTUMES

800ADECC 03FF

SPECIAL 选项内出现选关选项(LEVEL SELECT)

B0210001 00000000
300ADEA2 0001

小敌人一击必杀

80046234 1820
80046236 0000

DDR～EXTRA MIX

全部选项出现

800E4E30 01FF
800E4E34 0003
800E4E9C 003F

INFO 全满

B01E0004 00000000
800E6370 FFFF

《尤特那英雄战记》全部角色状态金手指（在全体地图上）

	リュナン	クライス	アーキス	ガロ	サーシャ	ケイト	※1	ラフィン	エステル	バーツ	输入数值
EXP下位+现在HP2+现在HP1+LV	801731B0	8017328C	80173368	80173444	80173520	801735FC	8018313C	80183218	801832F4	80187C5C	d000+0c 00+00b0+00aa
力+最大HP2+最大HP1+EXP上位	801731B2	8017328E	8017336A	80173446	80173522	801735FE	8018313E	8018321A	801832F6	80187C5E	hh00+0gg0+000f+000e
守备下位+运+早さ+技	801731B4	80173290	8017336C	80173448	80173524	80173600	80183140	8018321C	801832F8	80187C60	k000+jj00+00i0+000i
移动+魔力+武器LV+守备上位	801731B6	80173292	8017336E	8017344A	80173526	80173602	80183142	8018321E	801832FA	80187C62	mm00+0hh0+00hh+0001
スキル1	801731B8	80173294	80173370	8017344C	80173528	80173604	80183144	80183220	801832FC	80187C64	nnnn
スキル2	801731BA	80173296	80173372	8017344E	8017352A	80173606	80183146	80183222	801832FE	80187C66	nnnn
スキル3	801731BC	80173298	80173374	80173450	8017352C	80173608	80183148	80183224	80183300	80187C68	nnnn
	801731BE	8017329A	80173376	80173452	8017352E	8017360A	8018314A	80183226	80183302	80187C6A	
	801731C0	8017329C	80173378	80173454	80173530	8017360C	8018314C	80183228	80183304	80187C6C	
	801731C2	8017329E	8017337A	80173456	80173532	8017360E	8018314E	8018322A	80183306	80187C6E	
脸谱下位+名前	801731C4	801732A0	8017337C	80173458	80173534	80173610	80183150	8018322C	80183308	80187C70	pp00+oooo
？？，脸谱上位	801731C6	801732A2	8017337E	8017345A	80173536	80173612	80183152	8018322E	8018330A	80187C72	???，q
第1个武器 回数：种类	801731C8	801732A4	80173380	8017345C	80173538	80173614	80183154	80183230	8018330C	80187C74	ss：rr
第1个武器 ??：回数限制+增加必杀值	801731CA	801732A6	80173382	8017345E	8017353A	80173616	80183156	80183232	8018330E	80187C76	00：uu+tt
第2个武器 回数：种类	801731CC	801732A8	80173384	80173460	8017353C	80173618	80183158	80183234	80183310	80187C78	ss：rr
第2个武器 ??：回数限制+增加必杀值	801731CE	801732AA	80173386	80173462	8017353E	8017361A	8018315A	80183236	80183312	80187C7A	00：uu+tt
第3个武器 回数：种类	801731D0	801732AC	80173388	80173464	80173540	8017361C	8018315C	80183238	80183314	80187C7C	ss：rr
第3个武器 ??：回数限制+增加必杀值	801731D2	801732AE	8017338A	80173466	80173542	8017361E	8018315E	8018323A	80183316	80187C7E	00：uu+tt
第4个武器 回数：种类	801731D4	801732B0	8017338C	80173468	80173544	80173620	80183160	8018323C	80183318	80187C80	ss：rr
第4个武器 ??：回数限制+增加必杀值	801731D6	801732B2	8017338E	8017346A	80173546	80173622	80183162	8018323E	8018331A	80187C82	00：uu+tt
第1个道具 个数：种类	801731D8	801732B4	80173390	8017346C	80173548	80173624	80183164	80183240	8018331C	80187C84	ss：rr
第1个道具 ??：回数限制	801731DA	801732B6	80173392	8017346E	8017354A	80173626	80183166	80183242	8018331E	80187C86	00：uu
第2个道具 个数：种类	801731DC	801732B8	80173394	80173470	8017354C	80173628	80183168	80183244	80183320	80187C88	ss：rr
第2个道具 ??：回数限制	801731DE	801732BA	80173396	80173472	8017354E	8017362A	8018316A	80183246	80183322	80187C8A	00：uu
第3个道具 个数：种类	801731E0	801732BC	80173398	80173474	80173550	8017362C	8018316C	80183248	80183324	80187C8C	ss：rr
第3个道具 ??：回数限制	801731E2	801732BE	8017339A	80173476	80173552	8017362E	8018316E	8018324A	80183326	80187C8E	00：uu
第4个道具 个数：种类	801731E4	801732C0	8017339C	80173478	80173554	80173630	80183170	8018324C	80183328	80187C90	ss：rr
第4个道具 ??：回数限制	801731E6	801732C2	8017339E	8017347A	80173556	80173632	80183172	8018324E	8018332A	80187C92	00：uu
LVUP HISTORY关系	801731E8	801732C4	801733A0	8017347C	80173558	80173634	80183174	80183250	8018332C	80187C94	????
支援者关系	801731EA	801732C6	801733A2	8017347E	8017355A	80173636	80183176	80183252	8018332E	80187C96	????（フリーズ有り）
	801731EC	801732C8	801733A4	80173480	8017355C	80173638	80183178	80183254	80183330	80187C98	
	801731EE	801732CA	801733A6	80173482	8017355E	8017363A	8018317A	80183256	80183332	80187C9A	
	801731F0	801732CC	801733A8	80173484	80173560	8017363C	8018317C	80183258	80183334	80187C9C	
	801731F2	801732CE	801733AA	80173486	80173562	8017363E	8018317E	8018325A	80183336	80187C9E	
	801731F4	801732D0	801733AC	80173488	80173564	80173640	80183180	8018325C	80183338	80187CA0	
	801731F6	801732D2	801733AE	8017348A	80173566	80173642	80183182	8018325E	8018333A	80187CA2	
熟练度关系1	801731F8	801732D4	801733B0	8017348C	80173568	80173644	80183184	80183260	8018333C	80187CA4	????
熟练度关系2	801731FA	801732D6	801733B2	8017348E	8017356A	80173646	80183186	80183262	8018333E	80187CA6	!!??（フリーズ有り）
	801731FC	801732D8	801733B4	80173490	8017356C	80173648	80183188	80183264	80183340	80187CA8	
	801731FE	801732DA	801733B6	80173492	8017356E	8017364A	8018318A	80183266	80183342	80187CAA	
	80173200	801732DC	801733B8	80173494	80173570	8017364C	8018318C	80183268	80183344	80187CAC	
	80173202	801732DE	801733BA	80173496	80173572	8017364E	8018318E	8018326A	80183346	80187CAE	
	80173204	801732E0	801733BC	80173498	80173574	80173650	80183190	8018326C	80183348	80187CB0	
??：职业	80173206	801732E2	801733BE	8017349A	80173576	80173652	80183192	8018326E	8018334A	80187CB2	00：vv

	エンテ	ジュリア	プラム	マーテル	ヴエガ	ラケル	マルジュ	ジーク	メル	ノートン	输入数值
EXP下位+现在HP2+现在HP1+LV	80187CD4	80187DB0	80187E8C	80187F68	80188044	80188120	801881FC	801882D8	801883B4	80188490	d000+0c 00+00b0+00aa
力+最大HP2+最大HP1+EXP上位	80187CD6	80187DB2	80187E8E	80187F6A	80188046	80188122	801881FE	801882DA	801883B6	80188492	hh00+0gg0+000f+000e
守备下位+運+早さ+技	80187CD8	80187DB4	80187E90	80187F6C	80188048	80188124	80188200	801882DC	801883B8	80188494	k000+jj00+00i0+000i
移動+魔力+武器LV+守备上位	80187CDA	80187DB6	80187E92	80187F6E	8018804A	80188126	80188202	801882DE	801883BA	80188496	mm00+0hh0+00hh+0001
スキル1	80187CDC	80187DB8	80187E94	80187F70	8018804C	80188128	80188204	801882E0	801883BC	80188498	nnnn
スキル2	80187CDE	80187DBA	80187E96	80187F72	8018804E	8018812A	80188206	801882E2	801883BE	8018849A	nnnn
スキル3	80187CE0	80187DBC	80187E98	80187F74	80188050	8018812C	80188208	801882E4	801883C0	8018849C	nnnn
	80187CE2	80187DBE	80187E9A	80187F76	80188052	8018812E	8018820A	801882E6	801883C2	8018849E	
	80187CE4	80187DC0	80187E9C	80187F78	80188054	80188130	8018820C	801882E8	801883C4	801884A0	
	80187CE6	80187DC2	80187E9E	80187F7A	80188056	80188132	8018820E	801882EA	801883C6	801884A2	
脸谱下位+名前	80187CE8	80187DC4	80187EA0	80187F7C	80188058	80188134	80188210	801882EC	801883C8	801884A4	pp00+oooo
？？：脸谱上位	80187CEA	80187DC6	80187EA2	80187F7E	8018805A	80188136	80188212	801882EE	801883CA	801884A6	???：q
第1个武器 回数：种类	80187CEC	80187DC8	80187EA4	80187F80	8018805C	80188138	80188214	801882F0	801883CC	801884A8	ss：rr
第1个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80187CEE	80187DCA	80187EA6	80187F82	8018805E	8018813A	80188216	801882F2	801883CE	801884AA	00：uu+tt
第2个武器 回数：种类	80187CF0	80187DCC	80187EA8	80187F84	80188060	8018813C	80188218	801882F4	801883D0	801884AC	ss：rr
第2个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80187CF2	80187DCE	80187EAA	80187F86	80188062	8018813E	8018821A	801882F6	801883D2	801884AE	00：uu+tt
第3个武器 回数：种类	80187CF4	80187DD0	80187EAC	80187F88	80188064	80188140	8018821C	801882F8	801883D4	801884B0	ss：rr
第3个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80187CF6	80187DD2	80187EAE	80187F8A	80188066	80188142	8018821E	801882FA	801883D6	801884B2	00：uu+tt
第4个武器 回数：种类	80187CF8	80187DD4	80187EB0	80187F8C	80188068	80188144	80188220	801882FC	801883D8	801884B4	ss：rr
第4个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80187CFA	80187DD6	80187EB2	80187F8E	8018806A	80188146	80188222	801882FE	801883DA	801884B6	00：uu+tt
第1个道具 个数：种类	80187CFC	80187DD8	80187EB4	80187F90	8018806C	80188148	80188224	80188300	801883DC	801884B8	ss：rr
第1个道具 ??：回数限制	80187CFE	80187DDA	80187EB6	80187F92	8018806E	8018814A	80188226	80188302	801883DE	801884BA	00：uu
第2个道具 个数：种类	80187D00	80187DDC	80187EB8	80187F94	80188070	8018814C	80188228	80188304	801883E0	801884BC	ss：rr
第2个道具 ??：回数限制	80187D02	80187DDE	80187EBA	80187F96	80188072	8018814E	8018822A	80188306	801883E2	801884BE	00：uu
第3个道具 个数：种类	80187D04	80187DE0	80187EBC	80187F98	80188074	80188150	8018822C	80188308	801883E4	801884C0	ss：rr
第3个道具 ??：回数限制	80187D06	80187DE2	80187EBE	80187F9A	80188076	80188152	8018822E	8018830A	801883E6	801884C2	00：uu
第4个道具 个数：种类	80187D08	80187DE4	80187EC0	80187F9C	80188078	80188154	80188230	8018830C	801883E8	801884C4	ss：rr
第4个道具 ??：回数限制	80187D0A	80187DE6	80187EC2	80187F9E	8018807A	80188156	80188232	8018830E	801883EA	801884C6	00：uu
LVUP HISTORY关系	80187D0C	80187DE8	80187EC4	80187FA0	8018807C	80188158	80188234	80188310	801883EC	801884C8	????
支援者关系	80187D0E	80187DEA	80187EC6	80187FA2	8018807E	8018815A	80188236	80188312	801883EE	801884CA	????(フリーズ有り)
	80187D10	80187DEC	80187EC8	80187FA4	80188080	8018815C	80188238	80188314	801883F0	801884CC	
	80187D12	80187DEE	80187ECA	80187FA6	80188082	8018815E	8018823A	80188316	801883F2	801884CE	
	80187D14	80187DF0	80187ECC	80187FA8	80188084	80188160	8018823C	80188318	801883F4	801884D0	
	80187D16	80187DF2	80187ECE	80187FAA	80188086	80188162	8018823E	8018831A	801883F6	801884D2	
	80187D18	80187DF4	80187ED0	80187FAC	80188088	80188164	80188240	8018831C	801883F8	801884D4	
	80187D1A	80187DF6	80187ED2	80187FAE	8018808A	80188166	80188242	8018831E	801883FA	801884D6	
熟练度关系1	80187D1C	80187DF8	80187ED4	80187FB0	8018808C	80188168	80188244	80188320	801883FC	801884D8	????
熟练度关系2	80187D1E	80187DFA	80187ED6	80187FB2	8018808E	8018816A	80188246	80188322	801883FE	801884DA	!!??(フリーズ有り)
	80187D20	80187DFC	80187ED8	80187FB4	80188090	8018816C	80188248	80188324	80188400	801884DC	
	80187D22	80187DFE	80187EDA	80187FB6	80188092	8018816E	8018824A	80188326	80188402	801884DE	
	80187D24	80187E00	80187EDC	80187FB8	80188094	80188170	8018824C	80188328	80188404	801884E0	
	80187D26	80187E02	80187EDE	80187FBA	80188096	80188172	8018824E	8018832A	80188406	801884E2	
	80187D28	80187E04	80187EE0	80187FBC	80188098	80188174	80188250	8018832C	80188408	801884E4	
??：职业	80187D2A	80187E06	80187EE2	80187FBE	8018809A	80188176	80188252	8018832E	8018840A	801884E6	00：vv

	トムス	ロジャー	カトリ	ゼノ	ユニ	ホームズ	メリエル	シャロン	ビルフォード	レニー	输入数值
EXP下位+现在HP2+现在HP1+LV	8018856C	80188648	80188724	80188800	801888DC	801889B8	80188B70	80188D28	80188E04	80188EE0	d000+0c00+00b0+00aa
力+最大HP2+最大HP1+EXP上位	8018856E	8018864A	80188726	80188802	801888DE	801889BA	80188B72	80188D2A	80188E06	80188EE2	hh00+0gg0+000f+000e
守备下位+运+早さ+技	80188570	8018864C	80188728	80188804	801888E0	801889BC	80188B74	80188D2C	80188E08	80188EE4	k000+jj00+00i0+000i
移動+魔力+武器LV+守备上位	80188572	8018864E	8018872A	80188806	801888E2	801889BE	80188B76	80188D2E	80188E0A	80188EE6	mm00+0hh0+00hh+0001
スキル1	80188574	80188650	8018872C	80188808	801888E4	801889C0	80188B78	80188D30	80188E0C	80188EE8	nnnn
スキル2	80188576	80188652	8018872E	8018880A	801888E6	801889C2	80188B7A	80188D32	80188E0E	80188EEA	nnnn
スキル3	80188578	80188654	80188730	8018880C	801888E8	801889C4	80188B7C	80188D34	80188E10	80188EEC	nnnn
	8018857A	80188656	80188732	8018880E	801888EA	801889C6	80188B7E	80188D36	80188E12	80188EEE	
	8018857C	80188658	80188734	80188810	801888EC	801889C8	80188B80	80188D38	80188E14	80188EF0	
	8018857E	8018865A	80188736	80188812	801888EE	801889CA	80188B82	80188D3A	80188E16	80188EF2	
脸谱下位+名前	80188580	8018865C	80188738	80188814	801888F0	801889CC	80188B84	80188D3C	80188E18	80188EF4	pp00+oooo
？？：脸谱上位	80188582	8018865E	8018873A	80188816	801888F2	801889CE	80188B86	80188D3E	80188E1A	80188EF6	???：q
第1个武器 回数：种类	80188584	80188660	8018873C	80188818	801888F4	801889D0	80188B88	80188D40	80188E1C	80188EF8	ss：rr
第1个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188586	80188662	8018873E	8018881A	801888F6	801889D2	80188B8A	80188D42	80188E1E	80188EFA	00：uu+tt
第2个武器 回数：种类	80188588	80188664	80188740	8018881C	801888F8	801889D4	80188B8C	80188D44	80188E20	80188EFC	ss：rr
第2个武器 ??：回数限制+增加必杀值	8018858A	80188666	80188742	8018881E	801888FA	801889D6	80188B8E	80188D46	80188E22	80188EFE	00：uu+tt
第3个武器 回数：种类	8018858C	80188668	80188744	80188820	801888FC	801889D8	80188B90	80188D48	80188E24	80188F00	ss：rr
第3个武器 ??：回数限制+增加必杀值	8018858E	8018866A	80188746	80188822	801888FE	801889DA	80188B92	80188D4A	80188E26	80188F02	00：uu+tt
第4个武器 回数：种类	80188590	8018866C	80188748	80188824	80188900	801889DC	80188B94	80188D4C	80188E28	80188F04	ss：rr
第4个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188592	8018866E	8018874A	80188826	80188902	801889DE	80188B96	80188D4E	80188E2A	80188F06	00：uu+tt
第1个道具 个数：种类	80188594	80188670	8018874C	80188828	80188904	801889E0	80188B98	80188D50	80188E2C	80188F08	ss：rr
第1个道具 ??：回数限制	80188596	80188672	8018874E	8018882A	80188906	801889E2	80188B9A	80188D52	80188E2E	80188F0A	00：uu
第2个道具 个数：种类	80188598	80188674	80188750	8018882C	80188908	801889E4	80188B9C	80188D54	80188E30	80188F0C	ss：rr
第2个道具 ??：回数限制	8018859A	80188676	80188752	8018882E	8018890A	801889E6	80188B9E	80188D56	80188E32	80188F0E	00：uu
第3个道具 个数：种类	8018859C	80188678	80188754	80188830	8018890C	801889E8	80188BA0	80188D58	80188E34	80188F10	ss：rr
第3个道具 ??：回数限制	8018859E	8018867A	80188756	80188832	8018890E	801889EA	80188BA2	80188D5A	80188E36	80188F12	00：uu
第4个道具 个数：种类	801885A0	8018867C	80188758	80188834	80188910	801889EC	80188BA4	80188D5C	80188E38	80188F14	ss：rr
第4个道具 ??：回数限制	801885A2	8018867E	8018875A	80188836	80188912	801889EE	80188BA6	80188D5E	80188E3A	80188F16	00：uu
LVUP HISTORY关系	801885A4	80188680	8018875C	80188838	80188914	801889F0	80188BA8	80188D60	80188E3C	80188F18	????
支援者关系	801885A6	80188682	8018875E	8018883A	80188916	801889F2	80188BAA	80188D62	80188E3E	80188F1A	????(フリーズ有り)
	801885A8	80188684	80188760	8018883C	80188918	801889F4	80188BAC	80188D64	80188E40	80188F1C	
	801885AA	80188686	80188762	8018883E	8018891A	801889F6	80188BAE	80188D66	80188E42	80188F1E	
	801885AC	80188688	80188764	80188840	8018891C	801889F8	80188BB0	80188D68	80188E44	80188F20	
	801885AE	8018868A	80188766	80188842	8018891E	801889FA	80188BB2	80188D6A	80188E46	80188F22	
	801885B0	8018868C	80188768	80188844	80188920	801889FC	80188BB4	80188D6C	80188E48	80188F24	
	801885B2	8018868E	8018876A	80188846	80188922	801889FE	80188BB6	80188D6E	80188E4A	80188F26	
熟练度关系１	801885B4	80188690	8018876C	80188848	80188924	80188A00	80188BB8	80188D70	80188E4C	80188F28	????
熟练度关系２	801885B6	80188692	8018876E	8018884A	80188926	80188A02	80188BBA	80188D72	80188E4E	80188F2A	!!??(フリーズ有り)
	801885B8	80188694	80188770	8018884C	80188928	80188A04	80188BBC	80188D74	80188E50	80188F2C	
	801885BA	80188696	80188772	8018884E	8018892A	80188A06	80188BBE	80188D76	80188E52	80188F2E	
	801885BC	80188698	80188774	80188850	8018892C	80188A08	80188BC0	80188D78	80188E54	80188F30	
	801885BE	8018869A	80188776	80188852	8018892E	80188A0A	80188BC2	80188D7A	80188E56	80188F32	
	801885C0	8018869C	80188778	80188854	80188930	80188A0C	80188BC4	80188D7C	80188E58	80188F34	
??：职业	801885C2	8018869E	8018877A	80188856	80188932	80188A0E	80188BC6	80188D7E	80188E5A	80188F36	00：vv

	ミンツ	エリシャ	サムソン	※2	アトロム	クリシーヌ	メルヘン	リーリエ	サン	フラウ	输入数值
EXP下位+现在HP2+现在HP1+LV	80188FBC	80189098	80189174	80189250	8018932C	80189408	801894E4	801895C0	8018969C	80189778	d000+0c 00+00b0+00aa
力+最大HP2+最大HP1+EXP上位	80188FBE	8018909A	80189176	80189252	8018932E	8018940A	801894E6	801895C2	8018969E	8018977A	hh00+0gg0+000f+000e
守备下位+运+早さ+技	80188FC0	8018909C	80189178	80189254	80189330	8018940C	801894E8	801895C4	801896A0	8018977C	k000+jj00+00i0+000i
移動+魔力+武器LV+守备上位	80188FC2	8018909E	8018917A	80189256	80189332	8018940E	801894EA	801895C6	801896A2	8018977E	mm00+0hh0+00hh+0001
スキル1	80188FC4	801890A0	8018917C	80189258	80189334	80189410	801894EC	801895C8	801896A4	80189780	nnnn
スキル2	80188FC6	801890A2	8018917E	8018925A	80189336	80189412	801894EE	801895CA	801896A6	80189782	nnnn
スキル3	80188FC8	801890A4	80189180	8018925C	80189338	80189414	801894F0	801895CC	801896A8	80189784	nnnn
	80188FCA	801890A6	80189182	8018925E	8018933A	80189416	801894F2	801895CE	801896AA	80189786	
	80188FCC	801890A8	80189184	80189260	8018933C	80189418	801894F4	801895D0	801896AC	80189788	
	80188FCE	801890AA	80189186	80189262	8018933E	8018941A	801894F6	801895D2	801896AE	8018978A	
脸谱下位+名前	80188FD0	801890AC	80189188	80189264	80189340	8018941C	801894F8	801895D4	801896B0	8018978C	pp00+oooo
？？：脸谱上位	80188FD2	801890AE	8018918A	80189266	80189342	8018941E	801894FA	801895D6	801896B2	8018978E	???：q
第1个武器 回数：种类	80188FD4	801890B0	8018918C	80189268	80189344	80189420	801894FC	801895D8	801896B4	80189790	ss：rr
第1个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188FD6	801890B2	8018918E	8018926A	80189346	80189422	801894FE	801895DA	801896B6	80189792	00：uu+tt
第2个武器 回数：种类	80188FD8	801890B4	80189190	8018926C	80189348	80189424	80189500	801895DC	801896B8	80189794	ss：rr
第2个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188FDA	801890B6	80189192	8018926E	8018934A	80189426	80189502	801895DE	801896BA	80189796	00：uu+tt
第3个武器 回数：种类	80188FDC	801890B8	80189194	80189270	8018934C	80189428	80189504	801895E0	801896BC	80189798	ss：rr
第3个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188FDE	801890BA	80189196	80189272	8018934E	8018942A	80189506	801895E2	801896BE	8018979A	00：uu+tt
第4个武器 回数：种类	80188FE0	801890BC	80189198	80189274	80189350	8018942C	80189508	801895E4	801896C0	8018979C	ss：rr
第4个武器 ??：回数限制+增加必杀值	80188FE2	801890BE	8018919A	80189276	80189352	8018942E	8018950A	801895E6	801896C2	8018979E	00：uu+tt
第1个道具 个数：种类	80188FE4	801890C0	8018919C	80189278	80189354	80189430	8018950C	801895E8	801896C4	801897A0	ss：rr
第1个道具 ??：回数限制	80188FE6	801890C2	8018919E	8018927A	80189356	80189432	8018950E	801895EA	801896C6	801897A2	00：uu
第2个道具 个数：种类	80188FE8	801890C4	801891A0	8018927C	80189358	80189434	80189510	801895EC	801896C8	801897A4	ss：rr
第2个道具 ??：回数限制	80188FEA	801890C6	801891A2	8018927E	8018935A	80189436	80189512	801895EE	801896CA	801897A6	00：uu
第3个道具 个数：种类	80188FEC	801890C8	801891A4	80189280	8018935C	80189438	80189514	801895F0	801896CC	801897A8	ss：rr
第3个道具 ??：回数限制	80188FEE	801890CA	801891A6	80189282	8018935E	8018943A	80189516	801895F2	801896CE	801897AA	00：uu
第4个道具 个数：种类	80188FF0	801890CC	801891A8	80189284	80189360	8018943C	80189518	801895F4	801896D0	801897AC	ss：rr
第4个道具 ??：回数限制	80188FF2	801890CE	801891AA	80189286	80189362	8018943E	8018951A	801895F6	801896D2	801897AE	00：uu
LVUP HISTORY关系	80188FF4	801890D0	801891AC	80189288	80189364	80189440	8018951C	801895F8	801896D4	801897B0	????
支援者关系	80188FF6	801890D2	801891AE	8018928A	80189366	80189442	8018951E	801895FA	801896D6	801897B2	????(フリーズ有り)
	80188FF8	801890D4	801891B0	8018928C	80189368	80189444	80189520	801895FC	801896D8	801897B4	
	80188FFA	801890D6	801891B2	8018928E	8018936A	80189446	80189522	801895FE	801896DA	801897B6	
	80188FFC	801890D8	801891B4	80189290	8018936C	80189448	80189524	80189600	801896DC	801897B8	
	80188FFE	801890DA	801891B6	80189292	8018936E	8018944A	80189526	80189602	801896DE	801897BA	
	80189000	801890DC	801891B8	80189294	80189370	8018944C	80189528	80189604	801896E0	801897BC	
	80189002	801890DE	801891BA	80189296	80189372	8018944E	8018952A	80189606	801896E2	801897BE	
熟练度关系1	80189004	801890E0	801891BC	80189298	80189374	80189450	8018952C	80189608	801896E4	801897C0	????
熟练度关系2	80189006	801890E2	801891BE	8018929A	80189376	80189452	8018952E	8018960A	801896E6	801897C2	!!??(フリーズ有り)
	80189008	801890E4	801891C0	8018929C	80189378	80189454	80189530	8018960C	801896E8	801897C4	
	8018900A	801890E6	801891C2	8018929E	8018937A	80189456	80189532	8018960E	801896EA	801897C6	
	8018900C	801890E8	801891C4	801892A0	8018937C	80189458	80189534	80189610	801896EC	801897C8	
	8018900E	801890EA	801891C6	801892A2	8018937E	8018945A	80189536	80189612	801896EE	801897CA	
	80189010	801890EC	801891C8	801892A4	80189380	8018945C	80189538	80189614	801896F0	801897CC	
??：职业	80189012	801890EE	801891CA	801892A6	80189382	8018945E	8018953A	80189616	801896F2	801897CE	00：vv

	レオンハート	シロウ	ロファール	ザカリア	バド	リシュエル	シエラ	输入数值
EXP下位+现在HP2+现在HP1+LV	80189854	80189930	80189A0C	80189AE8	80189BC4	80189CA0	80189D7C	d000+0c00+00b0+00aa
力+最大HP2+最大HP1+EXP上位	80189856	80189932	80189A0E	80189AEA	80189BC6	80189CA2	80189D7E	hh00+0gg0+000f+000e
守备下位+运+早さ+技	80189858	80189934	80189A10	80189AEC	80189BC8	80189CA4	80189D80	k000+jj00+00i0+000i
移動+魔力+武器LV+守备上位	8018985A	80189936	80189A12	80189AEE	80189BCA	80189CA6	80189D82	mm00+0hh0+00hh+0001
スキル1	8018985C	80189938	80189A14	80189AF0	80189BCC	80189CA8	80189D84	nnnn
スキル2	8018985E	8018993A	80189A16	80189AF2	80189BCE	80189CAA	80189D86	nnnn
スキル3	80189860	8018993C	80189A18	80189AF4	80189BD0	80189CAC	80189D88	nnnn
	80189862	8018993E	80189A1A	80189AF6	80189BD2	80189CAE	80189D8A	
	80189864	80189940	80189A1C	80189AF8	80189BD4	80189CB0	80189D8C	
	80189866	80189942	80189A1E	80189AFA	80189BD6	80189CB2	80189D8E	
脸谱下位+名前	80189868	80189944	80189A20	80189AFC	80189BD8	80189CB4	80189D90	pp00+oooo
？？：脸谱上位	8018986A	80189946	80189A22	80189AFE	80189BDA	80189CB6	80189D92	???：q
第1个武器　回数：种类	8018986C	80189948	80189A24	80189B00	80189BDC	80189CB8	80189D94	ss：rr
第1个武器　??：回数限制+增加必杀值	8018986E	8018994A	80189A26	80189B02	80189BDE	80189CBA	80189D96	00：uu+tt
第2个武器　回数：种类	80189870	8018994C	80189A28	80189B04	80189BE0	80189CBC	80189D98	ss：rr
第2个武器　??：回数限制+增加必杀值	80189872	8018994E	80189A2A	80189B06	80189BE2	80189CBE	80189D9A	00：uu+tt
第3个武器　回数：种类	80189874	80189950	80189A2C	80189B08	80189BE4	80189CC0	80189D9C	ss：rr
第3个武器　??：回数限制+增加必杀值	80189876	80189952	80189A2E	80189B0A	80189BE6	80189CC2	80189D9E	00：uu+tt
第4个武器　回数：种类	80189878	80189954	80189A30	80189B0C	80189BE8	80189CC4	80189DA0	ss：rr
第4个武器　??：回数限制+增加必杀值	8018987A	80189956	80189A32	80189B0E	80189BEA	80189CC6	80189DA2	00：uu+tt
第1个道具　个数：种类	8018987C	80189958	80189A34	80189B10	80189BEC	80189CC8	80189DA4	ss：rr
第1个道具　??：回数限制	8018987E	8018995A	80189A36	80189B12	80189BEE	80189CCA	80189DA6	00：uu
第2个道具　个数：种类	80189880	8018995C	80189A38	80189B14	80189BF0	80189CCC	80189DA8	ss：rr
第2个道具　??：回数限制	80189882	8018995E	80189A3A	80189B16	80189BF2	80189CCE	80189DAA	00：uu
第3个道具　个数：种类	80189884	80189960	80189A3C	80189B18	80189BF4	80189CD0	80189DAC	ss：rr
第3个道具　??：回数限制	80189886	80189962	80189A3E	80189B1A	80189BF6	80189CD2	80189DAE	00：uu
第4个道具　个数：种类	80189888	80189964	80189A40	80189B1C	80189BF8	80189CD4	80189DB0	ss：rr
第4个道具　??：回数限制	8018988A	80189966	80189A42	80189B1E	80189BFA	80189CD6	80189DB2	00：uu
LVUP HISTORY关系	8018988C	80189968	80189A44	80189B20	80189BFC	80189CD8	80189DB4	????
支援者关系	8018988E	8018996A	80189A46	80189B22	80189BFE	80189CDA	80189DB6	????(フリーズ有り)
	80189890	8018996C	80189A48	80189B24	80189C00	80189CDC	80189DB8	
	80189892	8018996E	80189A4A	80189B26	80189C02	80189CDE	80189DBA	
	80189894	80189970	80189A4C	80189B28	80189C04	80189CE0	80189DBC	
	80189896	80189972	80189A4E	80189B2A	80189C06	80189CE2	80189DBE	
	80189898	80189974	80189A50	80189B2C	80189C08	80189CE4	80189DC0	
	8018989A	80189976	80189A52	80189B2E	80189C0A	80189CE6	80189DC2	
熟练度关系1	8018989C	80189978	80189A54	80189B30	80189C0C	80189CE8	80189DC4	????
熟练度关系2	8018989E	8018997A	80189A56	80189B32	80189C0E	80189CEA	80189DC6	!!??(フリーズ有り)
	801898A0	8018997C	80189A58	80189B34	80189C10	80189CEC	80189DC8	
	801898A2	8018997E	80189A5A	80189B36	80189C12	80189CEE	80189DCA	
	801898A4	80189980	80189A5C	80189B38	80189C14	80189CF0	80189DCC	
	801898A6	80189982	80189A5E	80189B3A	80189C16	80189CF2	80189DCE	
	801898A8	80189984	80189A60	80189B3C	80189C18	80189CF4	80189DD0	
??：职业	801898AA	80189986	80189A62	80189B3E	80189C1A	80189CF6	80189DD2	00：vv

游戏中所有角色所对应的脸谱代码(gpp)

000	杂鱼キャラ	0D4	秘密の店	1E4	?	2E4	?
004	ゼノ	0D8	オークス市长	1EC	オークスの救援者	2E8	ミーメ
008	ルース	0DC	メルヘン/ポエム	1F0	?	2EC	?
00C	武器职人	0E0	レニー	1F4	バーツ	2F0	民家のおじさんB
010	?(体验版キャラ)	0E4	?	1F8	メルヘン	2F4	トーラス村长
014	?(体验版キャラ)	0E8	サン(ブラックナイト)	1FC	ボボ(体验版キャラ)	2F8	民家のおじさんC
018	メル(别 Ver)	0EC	ユニ	204	ラケル	2FC	武器屋の亲父
01C	?	0F0	?	20C	レネ	300	斗技场の亲父
020	エンテ	0FC	?	210	オイゲン	304	道具屋のお姉さん
024	エーゼンバッハ	104	シオンの部下	214	?	308	秘密の店の售り子
028	エステル	110	?	21C	アーキス(别 Ver)	310	ヤーザム
02C	?	11C	?	220	ナロン	314	凡用手下 海贼&山贼
030	リュナン(青发マント无し)	120	ドメス	224	ノートン	318	ログ爷
034	?(体验版キャラ)	124	牢屋番?桥番	22C	バド	31C	军凡用部下A
038	ハガル	134	?	230	クリシーヌ	320	ケイモス
03C	?(体验版キャラ)	13C	ゼップ	234	ラゼリアの街の秘密クラブのお姉さん	324	?
040	?(体验版キャラ)	140	民家の青年A	238	ナルカ(体验版キャラ)	328	?
044	?(体验版キャラ)	144	トムス	23C	リーザ王妃	32C	?
048	?(体验版キャラ)	148	ラゼリアの街の青年	240	ロファール	340	ティーエ(レダプリンセス)
04C	エレット	14C	ルカ	248	マルジュ	34C	セネト
050	?	150	民家の青年B	24C	?	350	?
054	アイテム技师	154	ラゼリアの街の少年	250	カティナ	354	エゼキエル
058	ヴァルス	158	训练所の亲父	254	ジュリア	358	ホームズ(ハイドハンター)
05C	メル(トルバドール)	15C	?	258	ガロ	35C	?
060	?	160	ウェルト王宫のおじさん	264	マーロン	360	?
064	ドルム	168	?	268	ダゴン	364	?
068	?	170	?	26C	マホバ	368	リチャードの部下
06C	人さらいの女将	174	民家のおじさんA	270	ドルク/ベリシテ/パール/エズレル	36C	?(体验版キャラ)
070	店の女将	178	民家の青年C	274	クラリス	370	?(体验版キャラ)
074	ジーク	17C	民家のおばちゃん	278	ブラードの街の司祭	378	?
078	?	180	民家の老人A	27C	?	380	シロウ
07C	ジュリアス	184	ハルファの砦の秘密の店の少年	280	?	384	ヴェガ
080	ケイト	188	民家の少女	288	?	38C	バルカ
084	グエンカオス	18C	民家の老人B	28C	パブロフ	398	ヨーダ
088	シルフィーゼ	190	ルース(微妙に色白)	290	クヌード	39C	レオンハート
08C	?	194	エストファーネ(别 Ver)	294	エルンスト	3A4	?
090	バルドル(体验版キャラ)	198	?	298	レティーナ	3CC	?
094	カルラ(羽无し)	1A0	カルラ	2A0	?	3D0	ライネル
098	レディーホーク(体验版キャラ)	1A4	コッダ	2A4	ネブカ	3DC	?
09C	?	1AC	リーリエ	2A8	シエラ	3E0	?
0A0	スキンヘッド(体验版キャラ)	1B0	?	2AC	?	3E8	?
0A4	人买い	1B4	アハブ	2B4	エリッツ	3F0	?
0A8	コッダの部下・レンツェンの部下	1B8	カテリーヌ(体验版キャラ)	2B8	ベロム	3F4	?
0AC	メリサール	1BC	?	2BC	?	3F8	?
0B0	暗黑兵(ジーク)	1C0	サン(ルークナイト)	2C0	?	3FC	?
0B4	?	1C4	プラム	2C4	?	400	?
0B8	カーネル	1C8	盗品售りの主人	2C8	ヴァルスの新妻	404	オークスのならず者
0BC	ミンツ	1CC	女装していた盗贼	2CC	?	408	?
0C4	ナルサス	1D4	ブラードの街の秘密の店のお姉さん	2D0	バルバロッサ	40C	シモン
0C8	リシュエル	1D8	マーサ	2D4	?	410	サムソン
0CC	?	1DC	?	2D8	?	414	アンデレ
0D0	マリア王妃	1E0	?	2E0	?	42C	パイク

430	トマス	5D4	?	804	コマンドナイト(骑马兵)	924	ソードマスター
434	?	5D8	ファーガス(体验版キャラ)	808	コマンドナイト(步兵)×	92C	ウォーリア
43C	マルコ	5DC	?(体验版キャラ)	80C	ゴールドナイト(骑马兵)	930	?(-)
440	パイク队队员	5E0	ゴルゴダ	810	ゴールドナイト(步兵)×	934	ボウヒーロー
444	?	5EC	バハヌーク	814	ブラックナイト(骑马兵)	938	佣兵
448	?	5F0	シャルラン	818	ブラックナイト(步兵)×	940	剑士①
450	ピリポ	5F4	?	81C	アローナイト(骑马兵?味方)	944	战士
454	?	5F8	ダニエル(体验版キャラ)	820	アローナイト(步兵?味方)×	948	斧战士
458	エルンストの部下	5FC	リーヴェの贵族	824	ホースメン(骑马兵)	94C	弓战士
460	リーヴェの剣斗士A	600	?(体验版キャラ)	828	ホースメン(步兵)×	950	盗贼(佣兵系)
46C	バルト要塞の青年	604	アルベルト	82C	マムルーク(骑马兵)	954	剑士②
470	リーヴェの剣斗士B	608	ジーク(色违い)	830	マムルーク(步兵)×	958	踊り子
48C	リーヴェの剣斗士C	614	アフリード	834	アローナイト(骑马兵?敌)	95C	ハンター(山贼系)
490	カナンの古参兵	618	?	838	アローナイト(步兵?敌)×	960	头目
498	ビスマルク	61C	マール王宫の门番	83C	アイアンナイト(骑马兵)	964	山贼
49C	军凡用部下B	620	?	840	アイアンナイト(步兵)	968	海贼
4A0	?	624	リムネー市长	844	ドラゴンナイト(骑马兵?ラフィン)	96C	蛮族
4A8	?	62C	ビルフォード	848	ドラゴンナイト(步兵?ラフィン)×	970	盗贼(山贼系)
4AC	リーヴェの剣斗士D	634	プラエバ	84C	ダークナイト(骑马兵)	974	马贼
4D8	シスターアンナ	638	リー	850	ダークナイト(步兵)	978	圣女
4DC	?	640	?	854	ペガサスナイト(骑马兵)×	97C	贤者
4F4	?	644	?	858	ペガサスナイト(步兵)×	980	神官
50C	シルヴァ	64C	クライス	85C	ドラゴンナイト(骑马兵)	984	魔导士(雷风系?男)
52C	サーシャ	650	?	860	ドラゴンナイト(步兵)×	988	シスター
534	サーシャ(苦痛)	654	?	86C	ペガサスライダー	98C	魔导士(炎圣系?女)
538	サーシャ(怒り)	658	?	870	ドラゴンライダー	990	デアボリスト
53C	エリシャ	660	サムウェル(体验版キャラ)	874	スピアライダー	994	暗黑司祭
540	リベカ	66C	アトロム	878	ボウライダー	998	暗黑魔导士
544	エストファーネ	670	?	87C	アクスライダー	99C	魔导士(炎雷风系?男)
548	ヴェーヌ	674	ネイファ	880	ダークライダー	9A0	祈祷师
54C	フラウ	678	カトリ	884	司祭	9A4	妖术师
550	リィナ	680	?	888	ガードナイト	9A8	魔女
558	マーテル	684	ティーエ(シスタ-别Ver)	88C	ボウナイト	9AC	オーガ
55C	レシエ	688	アーキス	890	スピアナイト	9B0	アークオーガ
560	メリエル	6A4	メーヴェ(别Ver)	894	レディナイト	9B4	ゾンビ
568	メリエル(怒り)	6A8	エンテ	898	アクスナイト	9B8	グレイスマミー
570	シャロン	6AC	シゲン	89C	サージェント	9BC	スケルトン
574	セオドラ	6B8	大地母神ミラドナ	8A0	ボウマスター	9C0	メイルスケルトン
584	マクロイ(体验版キャラ)	6BC	ティーエ(シスター)	8AC	アーマーナイト	9C4	オープス
588	?	6C0	ホームズ(ボウヒーロー)	8B0	ジェネラル	9C8	アークオープス
58C	リチャード	7C8	リュナン(ナイトロード)	8B4	?(-)	9CC	ハーピィ
594	?	7CC	リュナン(ロード)	8B8	デューク	9D0	ガーゴイル
598	シオン	7D4	ハイドナイト(骑马兵)	8C0	ウッドシューター	9D4	ゴーレム
59C	ロジャー	7D8	ハイドナイト(步兵)	8C4	ソルジャー	9D8	ストンゴーレム
5A0	?	7DC	マージナイト(骑马兵)	8C8	アーチャー	9DC	ドラゴンゾンビ
5A4	レンツェン	7E0	マージナイト(步兵)	8CC	スナイパー	9E0	ナーガドラゴン
5A8	バルバロッサの部下	7E4	トルバドール(骑马兵)×	8D0	ダークソルジャー	9E4	ダークドラゴン
5AC	ザカリア	7E8	トルバドール(步兵)×	8D4	クイックレイン	9E8	スカイドラゴン
5B0	サリア王	7EC	パラディン(骑马兵)	8D8	ストーンヘッジ	9EC	ミストドラゴン
5B4	イル岛のスキル习得所の亲父	7F0	パラディン(步兵)×	8E8	プリンス	9F0	イビルドラゴン
5B8	テムジン	7F4	ルークナイト(骑马兵)	914	レダプリンセス	9F4	ファイアドラゴン
5BC	ロウ司祭	7F8	ルークナイト(步兵)×	918	?(-)	9F8	NPC①
5C4	ラフィン	7FC	キングスナイト(骑马兵)	91C	?(--)×	9FC	チルドレン
5C8	ロナルド	800	キングスナイト(步兵)×	920	勇者	A00	NPC②

A04	クォーター	CBC	マイゴーシュ	D94	ボウガン	E6C	ゴーレムの杖
A08	クイーン×	CC0	アーマーキラー	D98	リピータボウ	E70	☆转送の杖
A0C	キング	CC4	シーフソード	D9C	アーバンレスト	E74	药草
A10	女神	CC8	シャムシール	DA0	スピニングボウ	E78	愈しの果实
A34	骑马兵(マージナイト?剑?)	CCC	ホーリーソード	DA4	ガトリングボウ	E7C	愈しの滴
A3C	骑马兵(?)	CD0	☆シュラム	DA8	クインクレイン	E80	お守り
A40	バグ×	CD4	☆マインスター	DAC	ストーンヘッジ	E84	ナイトの证
A44	骑马兵(パラディン?剑?)	CD8	☆ルクード	DB0	ファイアー	E88	勇者の证
A4C	骑马兵(マムルーク?)	CDC	☆デュラハン	DB4	ヘルファイアー	E8C	圣者の证
A64	骑马兵(?)	CE0	ソルの剑	DB8	ボルガノン	E90	扉のカギ
A74	骑马兵(アローナイト?)	CE4	ルナの剑	DBC	メティオール	E94	??のカギ
A7C	骑马兵(ホースメン?)	CE8	ステラの剑	DC0	イフリード	E98	☆ギルドのカギ
A9C	骑马兵(?)	CEC	☆圣剑リーヴァ	DC4	サンダー	E9C	カナンエムブレム
AAC	骑马兵(ペガサスナイト女?)	CF0	☆圣剑カナン	DC8	ライトニング	EA0	リーバエムブレム
AB0	バグ×	CF4	☆圣剑サリア	DCC	☆ブレンサンダ	EA4	サリアエムブレム
AB4	骑马兵(ドラゴンナイト女?)	CF8	☆圣剑レダ	DD0	ゴドアハンド	EA8	レダエムブレム
AC4	骑马兵(ペガサスナイト男?)	CFC	细身の枪	DD4	イビルサンダ	EAC	リングオブカナン
AEC	步兵(レディナイト?)	D00	铁の枪	DD8	ウインド	EB0	リングオブリーヴ
B6C	步兵(シスター?)	D04	钢の枪	DDC	ブリザード	EB4	リングオブサリア
B70	骑马兵(?)	D08	银の枪	DE0	☆ヴンダーガスト	EB8	リングオブブレダ
B78	步兵(?)	D0C	マスタースピア	DE4	トーネード	EBC	POWプラス
B7C	步兵(?)	D10	手枪	DE8	☆シルフィード	EC0	SKLプラス
B84	步兵(?)	D14	ニードルスピア	DEC	☆サンフレイム	EC4	AGIプラス
B88	步兵(?)	D18	ランス	DF0	ムーンライト	EC8	LUKプラス
B8C	步兵(ハンター?)	D1C	☆カナンのやり	DF4	☆スターライト	ECC	DEFプラス
B90	步兵(?)	D20	ピラム	DF8	☆プレリュード	ED0	MAGプラス
B98	步兵(?)	D24	ジャベリン	DFC	☆オーラレイン	ED4	MHPプラス
BA0	步兵(?)	D28	デビルスピア	E00	イビルワーム	ED8	MOVプラス
BA4	步兵(?)	D2C	ドラゴンスピア	E04	ジャヌーラ	EDC	☆女神の盾
BB0	步兵(踊り子?)	D30	☆サリアのやり	E08	デス	EE0	☆サリアの圣书
BD0	步兵(?)	D34	☆レダのやり	E0C	★ザッハーツ	EE4	☆リーヴァの圣书
BD4	步兵(?)	D38	手斧	E10	トゥマハーン	EE8	☆ドラゴンメイル
BD8	步兵(?)	D3C	铁の斧	E14	★ブラックレイン	EEC	☆圣龙のウロコ
BDC	步兵(?)	D40	钢の斧	E18	ブラックホール	EF0	纹章
BE4	步兵(?)	D44	シザーアクス	E1C	アースクエイク	EF4	☆炎の盾
C00	步兵(魔女?)	D48	ハチェット	E20	ランドバースト	EF8	☆雷の盾
C50	步兵(NPC?)	D4C	银の斧	E24	バワクラッシュ	EFC	☆风の盾
C58	步兵(NPC?)	D50	ポールアクス	E28	☆ブレスS	F00	银の盾
C5C	步兵(?)	D54	★デビルクロー	E2C	★暗のブレス	F04	钢の盾
C60	步兵(?)	D58	ハンマー	E30	☆ブレスL	F08	铁の盾
C84	短剑	D5C	☆ドルハーケン	E34	愈しの杖	F0C	皮の盾
C88	铁の剑	D60	★デビルハンド	E38	远愈し杖	F10	魔法の盾
C8C	钢の剑	D64	★オープス	E3C	☆记忆の杖	F14	金货の袋
C90	银の剑	D68	シールドアクス	E40	☆リペアの杖	F18	リペアハンマー
C94	レイピア	D6C	ドラゴンアクス	E44	☆守りの杖	F1C	☆ダクリュオン
C98	エストック	D70	マスターアクス	E48	☆破邪の杖	F20	★エリクサー
C9C	铁の大剑	D74	手弓	E4C	☆沉默の杖	F24	桥のカギ
CA0	钢の大剑	D78	铁の弓	E50	☆力の杖	F28	☆天马の笛
CA4	キルブレード	D7C	银の弓	E54	☆魔力の杖	F2C	やましい心
CA8	シミター	D80	钢の弓	E58	ゾンビの杖	F30	再移动の书
CAC	マスターソード	D84	ドラゴンアロー	E5C	スケルトンの杖	F34	WLVプラス
CB0	シールドソード	D88	★ハーピィロッド	E60	オーガの杖	F38	ランの手镜
CB4	サンダーソード	D8C	マスターボウ	E64	ガーゴイルの杖	F3C	スーパープルフ
CB8	ソードブレイカー	D90	ロングボウ	E68	ハーピィの杖	F40	飞龙の笛

游戏中所有角色所对应的名称代码(0000)

番号	名前	0036	アッシュ	006C	ロイド	00A2	カルラ	00D8	セネー海贼
0001	☆リュナン	0037	ハーベル	006D	ファーガス	00A3	マホバ	00D9	头目
0002	ガロ	0038	エリン	006E	マクロイ	00A4	ドルム	00DA	神官
0003	クライス	0039	アルトラン	006F	フィリップ	00A5	ヌバ	00DB	荒くれ
0004	アーキス	003A	モートン	0070	ジン	00A6	タチアナ	00DC	盗贼
0005	サーシャ	003B	ウォレン	0071	カイル	00A7	ドルク	00DD	妖术士
0006	ケイト	003C	レディホーク	0072	サイス	00A8	ポエム	00DE	ハルファ军团
0007	マルジュ	003D	マーラ	0073	カルフ	00A9	ゼップ	00DF	ならず者
0008	バーツ	003E	スキンヘッド	0074	ゴルゴダ	00AA	シモン	00E0	マレー党
0009	ジュリア	003F	ジュリアス	0075	エレノア	00AB	アンデレ	00E1	ガーディアン
000A	☆エンテ	0040	エドバン	0076	クワトロ	00AC	ピリポ	00E2	ドルム军团
000B	ライネル	0041	プラム	0077	マリウス	00AD	トマス	00E3	アハブ军团
000C	ジーク	0042	ボボ	0078	ルパート	00AE	マルコ	00E4	市民
000D	ナルサス	0043	ナルカ	0079	ジェスター	00AF	レンツェン	00E5	用心棒
000E	ヴェガ	0044	ロファール	007A	マーロン	00B0	ソドン	00E6	第1军团
000F	マーテル	0045	ヨーダ	007B	リィン	00B1	ゴラン	00E7	赏金稼ぎ
0010	ナロン	0046	リベカ	007C	はぐれ祈祷师	00B2	ブードゥ	00E8	トレンテ兵
0011	トムス	0047	ヤコブ	007D	はぐれ神官	00B3	バハヌーク	00E9	ロドリゲス
0012	ロジャー	0048	エリシャ	007E	はぐれ魔女	00B4	グラム兵	00EA	ルカルド
0013	ノートン	0049	ヴェーヌ	007F	カティナ	00B5	トーラス山贼	00EB	モーゼス
0014	☆カトリ	004A	ラケル	0080	ガルコ	00B6	帝国海军	00EC	コルバン
0015	メル	004B	リーリエ	0081	リチャード	00B7	盗贼团	00ED	マホガニ
0016	メリエル	004C	エストファーネ	0082	クラリス	00B8	第3军团	00EE	バール
0017	レニー	004D	ハガル	0083	シルヴァ	00B9	ラゼリア兵	00EF	ネブカ
0018	ビルフォード	004E	セオドラ	0084	ミラドナ	00BA	帝国兵	00F0	シーライオン
0019	レオンハート	004F	バルカ	0085	シオン	00BB	暗黑兵	00F1	ガノン
001A	テオ	0050	レシエ	0086	シャルラン	00BC	マルス神官	00F2	ブラード兵
001B	シロウ	0051	テムジン	0087	プラエバ	00BD	剑士	00F3	ぞんび
001C	ミンツ	0052	バルドル	0088	ビスマルク	00BE	モンスター	00F4	すけるとん
001D	ゼノ	0053	アフリード	0089	ヤーザム	00BF	帝国兵	00F5	おーが
001E	レネ	0054	サムソン	008A	ダゴン	00C0	第15兵团	00F6	王国军
001F	レティーナ	0055	アトロム	008B	グエンカオス	00C1	セネー守备队	00F7	がーごいる
0020	バド	0056	エルコンドル	008C	ドメス	00C2	佣兵队	00F8	はーぴぃ
0021	サン	0057	クリシーヌ	008D	コッダ	00C3	第21军团	00F9	ごーれむ
0022	フラウ	0058	ザカリア	008E	レーニン	00C4	セルバ兵	00FA	おーぷす
0023	リシュエル	0059	サリア王	008F	エルンスト	00C5	马贼	00FB	ラキス
0024	リィナ	005A	ニーチェ	0090	パブロフ	00C6	バルト军团	00FC	ミュース
0025	☆ホームズ	005B	レギオン	0091	カーネル	00C7	サリア义勇兵	00FD	ネウロン
0026	シゲン	005C	ソロ	0092	メルヘン	00C8	ゼムセリア兵	00FE	クラニオン
0027	リー	005D	ガウス	0093	バルバロッサ	00C9	龙骑士团	00FF	ガーゼル
0028	エステル	005E	カテリーヌ	0094	パイク	00CA	护卫兵	0100	ガーゼル兵
0029	シャロン	005F	テッド	0095	未使用2	00CB	守备兵	0101	反乱军
002A	ヨシュア	0060	サムウェル	0096	エリッツ	00CC	イスラ海贼	0102	エリアル兵
002B	エゼキエル	0061	ウォッカ	0097	メリサール	00CD	パイロン军团	0103	ドラゴンゾンビ
002C	ルカ	0062	地底の主	0098	ルース	00CE	ゾーネンブルメ	0104	ナーガドラゴン
002D	ラフィン	0063	モース	0099	未使用3	00CF	マルコム佣兵团	0105	ミーメ
002E	テップスター	0064	エズレル	009A	パイロン	00D0	ケイモス兵团	0106	セレーネ
002F	セネト	0065	ペリシテ	009B	アハブ	00D1	じょそうし兵	0107	シルフィーゼ
0030	ネイファ	0066	暗黑骑兵	009C	シエラ	00D2	第14兵团	0108	オークス市长
0031	ティーエ	0067	蛮族	009D	未使用4	00D3	コッダ军团	0109	イストリア兵
0032	エーゼンバッハ	0068	エリアル	009E	ケイモス	00D4	レンツェン兵团	010A	サリア王妃
0033	シグネス	0069	メーメルの主	009F	未使用5	00D5	祈祷	010B	剑斗士
0034	カール	006A	暗黑神官	00A0	ベロム	00D6	佣兵	010C	海贼船
0035	ユニ	006B	ラズフォン	00A1	クヌード	00D7	魔导士		

游戏中所有道具代码(rr)

01	短剑	34	ハチェット	67	★ザッハーツ	9A	MOVプラス
02	铁の剑	35	银の斧	68	トゥマハーン	9B	☆女神の盾
03	钢の剑	36	ポールアクス	69	★ブラックレイン	9C	☆サリアの圣书
04	银の剑	37	★デビルクロー	6A	ブラックホール	9D	☆リーヴァの圣书
05	レイピア	38	ハンマー	6B	アースクエイク	9E	☆ドラゴンメイル
06	エストック	39	☆ドルハーケン	6C	ランドバースト	9F	☆圣龙のウロコ
07	铁の大剑	3A	★デビルハンド	6D	バワクラッシュ	A0	纹章
08	钢の大剑	3B	★オープス	6E	☆ブレスS	A1	☆炎の盾
09	キルブレード	3C	シールドアクス	6F	★暗のブレス	A2	☆雷の盾
0A	シミター	3D	ドラゴンアクス	70	☆ブレスL	A3	☆风の盾
0B	マスターソード	3E	マスターアクス	71	愈しの杖	A4	银の盾
0C	シールドソード	3F	坏れた斧	72	远愈し杖	A5	钢の盾
0D	サンダーソード	40	手弓	73	☆记忆の杖	A6	铁の盾
0E	ソードブレイカー	41	铁の弓	74	☆リペアの杖	A7	皮の盾
0F	マイゴーシュ	42	银の弓	75	☆守りの杖	A8	魔法の盾
10	アーマーキラー	43	钢の弓	76	☆破邪の杖	A9	金货の袋
11	シーフソード	44	ドラゴンアロー	77	☆沉默の杖	AA	リペアハンマー
12	シャムシール	45	★ハーピィロッド	78	☆力の杖	AB	☆ダクリュオン
13	ホーリーソード	46	マスターボゥ	79	☆魔力の杖	AC	★エリクサー
14	☆シュラム	47	ロングボゥ	7A	ゾンビの杖	AD	桥のカギ
15	☆マインスター	48	ボウガン	7B	スケルトンの杖	AE	☆天马の笛
16	☆ルクード	49	リピータボゥ	7C	オーガの杖	AF	☆ソウルブレード
17	☆デュラハン	4A	アーバンレスト	7D	ガーゴイルの杖	B0	☆ダンシングソル
18	ソルの剑	4B	スピニングボゥ	7E	ハーピィの杖	B1	☆ライフソーサー
19	ルナの剑	4C	ガトリングボゥ	7F	ゴーレムの杖	B2	☆アーマーキル
1A	ステラの剑	4D	クインクレイン	80	☆转送の杖	B3	☆スターダスト
1B	☆圣剑リーヴァ	4E	ストーンヘッジ	81	草药	B4	☆イニシアチブ
1C	☆圣剑カナン	4F	坏れた弓	82	愈しの果实	B5	☆パワーシールド
1D	☆圣剑サリア	50	ファイアー	83	愈しの滴	B6	☆インディード
1E	☆圣剑レダ	51	ヘルファイアー	84	お守り	B7	☆バイタリティ
1F	坏れた剑	52	ボルガノン	85	ナイトの证	B8	☆Dクラッシュ
20	细身の枪	53	メティオール	86	勇者の证	B9	☆フライングソル
21	铁の枪	54	イフリード	87	圣者の证	BA	盗贼の书
22	钢の枪	55	サンダー	88	扉のカギ	BB	ワープの书
23	银の枪	56	ライトニング	89	？？のカギ	BC	やましい心
24	マスタースピア	57	☆ブレンサンダ	8A	☆ギルドのカギ	BD	カギ开けの书
25	手枪	58	ゴドアハンド	8B	カナンエムブレム	BE	突击の书
26	ニードルスピア	59	イビルサンダ	8C	リーバエムブレム	BF	再移动の书
27	ランス	5A	ウインド	8D	サリアエムブレム	C0	素质の书
28	☆カナンのやり	5B	ブリザード	8E	レダエムブレム	C1	魔物辞典
29	ピラム	5C	☆ヴンダーガスト	8F	リングオブカナン	C2	森の秘密
2A	ジャベリン	5D	トーネード	90	リングオブリーヴ	C3	草原の秘密
2B	デビルスピア	5E	☆シルフィード	91	リングオブサリア	C4	山の秘密
2C	ドラゴンスピア	5F	☆サンフレイム	92	リングオブブレダ	C5	海がスキ
2D	☆サリアのやり	60	ムーンライト	93	POWプラス	C6	边境の秘密
2E	☆レダのやり	61	☆スターライト	94	SKLプラス	C7	沙漠の秘密
2F	坏れた枪	62	☆プレリュード	95	AGIプラス	C8	城の秘密
30	手斧	63	☆オーラレイン	96	LUKプラス	C9	スーパープルフ
31	铁の斧	64	イビルワーム	97	DEFプラス	CA	ランの手镜
32	钢の斧	65	ジャヌーラ	98	MAGプラス	CB	WLVプラス
33	シザーアクス	66	デス	99	MHPプラス	CC	飞龙の笛

游戏中所有职业代码(vv)

NO	职业	类型	武器
01	ハイドナイト	骑马系	剑
02	ハイドナイト	步兵系	剑
03	マージナイト	骑马系	剑炎雷风
04	魔道士(炎系 男)	魔道系	炎
05	トルバドール	骑马系	剑杖
06	トルバドール	步兵系	剑杖
07	パラディン	骑马系	剑枪
08	パラディン	步兵系	剑
09	ルークナイト	骑马系	剑枪
0A	ルークナイト	步兵系	剑
0B	キングスナイト	骑马系	剑枪斧弓
0C	キングスナイト	步兵系	剑
0D	コマンドナイト	骑马系	剑枪
0E	コマンドナイト	步兵系	剑枪
0F	ゴールドナイト	骑马系	剑枪
10	ゴールドナイト	步兵系	剑
11	ブラックナイト	骑马系	剑枪
12	ブラックナイト	步兵系	剑
13	アローナイト(味方)	骑马系	剑弓
14	アローナイト(味方)	步兵系	剑弓
15	ホースメン	骑马系	弓
16	ホースメン	步兵系	弓
17	マムルーク	骑马系	剑弓
18	マムルーク	步兵系	弓
19	アローナイト(敌)	骑马系	剑弓
1A	アローナイト(敌)	步兵系	弓
1B	アイアンナイト	骑马系·アーマー系	剑
1C	アイアンナイト	アーマー系	剑
1D	ドラゴンナイト(ラフィン)	龙系·飞系	剑枪
1E	ドラゴンナイト(ラフィン)	步兵系	剑枪
1F	ダークナイト	骑马系	枪斧
20	ダークナイト	步兵系	枪
21	ペガサスナイト	飞系	剑枪
22	ペガサスナイト	步兵系	剑
23	ドラゴンナイト	龙系·飞系	剑枪
24	ドラゴンナイト	步兵系	剑
25	ドラゴンロード	龙系·飞系	剑枪
26	–	步兵系	剑
27	ペガサスライダー	飞系	枪
28	ドラゴンライダー	龙系·飞系	枪
29	スピアライダー	骑马系	枪
2A	ボウライダー	骑马系	弓
2B	アクスライダー	骑马系	斧
2C	ダークライダー	骑马系	枪斧
2D	司祭	神官系	炎雷风杖
2E	ガードナイト	步兵系	剑
2F	ボウナイト	步兵系	弓
30	スピアナイト	步兵系	枪
31	レディナイト	步兵系	剑弓
32	アクスナイト	步兵系	斧
33	サージェント	步兵系	剑枪斧

34	ボウマスター	步兵系	弓
35	プリンス(レンツェンハイマー)	步兵系	剑
36	プリンセス	步兵系	剑
37	アーマーナイト	アーマー系	剑
38	ジェネラル	アーマー系	剑
39	–	アーマー系	剑
3A	デューク	步兵系	剑
3B	エンペラー	アーマー系	剑炎雷风暗
3C	ウッドシューター	アーマー系	弓
3D	ソルジャー	步兵系	枪
3E	アーチャー	步兵系	弓
3F	スナイパー	步兵系	弓
40	ダークソルジャー	步兵系	枪
41	クイックレイン	アーマー系	弓
42	ストーンヘッジ	アーマー系	弓
43	ナイトロード	步兵系	剑
44	ロード	步兵系	剑
45	ハイドハンター	佣兵系	剑弓
46	プリンス(セネト)	步兵系	剑
47	–	骑马系	剑斧
48	–	步兵系	剑斧
49	–	魔道系	剑炎雷风
4A	–	魔道系	剑炎雷风圣
4B	–	骑马系	剑弓
4C	–	骑马系	剑弓
4D	–	骑马系	剑弓
4E	–	佣兵系	剑弓
4F	–	步兵系	剑炎雷风圣
50	–	步兵系	剑炎雷风圣
51	レダプリンセス	步兵系	剑炎雷风圣
52	–	骑马系	剑
53	–	步兵系	剑
54	勇者	佣兵系	剑
55	ソードマスター①	佣兵系	剑
56	–	佣兵系	剑弓
57	ウォーリア	佣兵系	斧
58	–	佣兵系	剑
59	ボウヒーロー	佣兵系	弓
5A	佣兵	佣兵系	剑
5B	ソードマスター②	佣兵系	剑
5C	剑士①	佣兵系	剑
5D	战士	佣兵系	斧
5E	斧战士	佣兵系	斧
5F	弓战士	佣兵系	弓
60	盗贼(佣兵系)	佣兵系	剑
61	剑士②	佣兵系	剑
62	踊り子	佣兵系	无
63	ハンター	佣兵系	弓
64	头目	山贼系	剑
65	山贼	山贼系	斧
66	海贼	山贼系	斧
67	蛮族	山贼系	斧

68	盗贼(山贼系)	山贼系	剑
69	马贼	骑马系	剑
6A	圣女	神官系	杖
6B	贤者	魔道系	炎雷风圣
6C	神官	神官系	杖
6D	魔道士(雷风系 男)	魔道系	雷风
6E	シスター(エンテ)	神官系	杖
6F	魔道士(炎圣系 女)	魔道系	炎圣
70	デアボリスト	魔道系	炎雷风暗杖
71	暗黑司祭	魔道系	炎雷风暗杖
72	暗黑魔道士	魔道系	炎雷风暗
73	魔道士(炎雷风系 男)	魔道系	炎雷风
74	祈祷师	魔道系	杖
75	妖术师	魔道系	暗
76	魔女	魔道系	炎雷风暗
77	オーガ	魔物系	斧
78	アークオーガ	魔物系	斧
79	ゾンビ	魔物系	斧
7A	グレイスマミー	魔物系	斧
7B	スケルトン	魔物系	剑
7C	メイルスケルトン	魔物系	剑
7D	オープス	飞系·魔物系	斧
7E	アークオープス	飞系·魔物系	雷
7F	ハーピィ	飞系·魔物系	弓
80	ガーゴイル	飞系·魔物系	斧
81	ゴーレム	魔物系	斧
82	ストンゴーレム	魔物系	斧
83	ドラゴンゾンビ	龙系·飞系·魔物系	炎
84	ナーガドラゴン	龙系·飞系	圣
85	ダークドラゴン	龙系	暗
86	スカイドラゴン	龙系·飞系	无
87	ミストドラゴン	龙系	无
88	イビルドラゴン	龙系	无
89	ファイアドラゴン	龙系	无
8A	NPC(オークス市长)	神官系	无
8B	チルドレン	神官系	无
8C	NPC②	神官系	无
8D	クォーター	神官系	无
8E	クイーン	神官系	无
8F	キング	神官系	无
90	女神	神官系	无
91	船	神官系	无
92	シスター②	神官系	杖
93	–	佣兵系	剑
94	シスター③	神官系	杖
95	–	佣兵系	剑
96	シスター④	神官系	杖
97	–	佣兵系	剑
98	シスター⑤	神官系	杖
99	–	佣兵系	剑

其它数据代码

C	现在 HP 值
0	0
1	4
2	8
3	12
4	16
5	20
6	24
7	28
8	32
9	36
A	40
B	44
C	48
D	52
E	56
F	60

gg	最大 HP
00	0
01	2
02	4
03	6
04	8
05	10
06	12
07	14
08	16
09	18
0A	20
0B	22
0C	24
0D	26
0E	28
0F	30
10	32
11	34
12	36
13	38
14	40
15	42
16	44
17	46
18	48
19	50
1A	52
1B	54
1C	56
1D	58
1E	60

hh lk	力 + α 守备 + α 武器 LV + α 魔力 + α
00	+0
02	+1
04	+2
06	+3
08	+4
0A	+5
0C	+6
0E	+7
10	+8
12	+9
14	+10
16	+11
18	+12
1A	+13
1C	+14
1E	+15

mm	最大移动力 12
00	+0
02	+1
04	+2
06	+3
08	+4
0A	+5
0C	+6
0E	+7
10	+8
12	+9
14	+10
16	+11
18	+12

LVUP HISTORY

yy	グラフ
01	力 UP
02	技 UP
04	早さ UP
08	守备力 UP
10	魔力 UP
20	ラック UP
40	武器 LV UP
80	体力 UP

增加必杀值

tt	数据 A	数据 B
19	+1	–
1A	+3	+2
1B	+5	+4
1C	+7	+6
1D	+9	+8
1E	+11	+10
1F	+13	+12
20	+15	+14
21	+17	+16
22	+19	+18
23	+21	+20
24	+23	+22
25	+25	+24
26	+27	+26
27	+29	+28
28	+31	+30
29	+33	+32
2A	+35	+34
2B	+37	+36
2C	+39	+38
2D	+41	+40
2E	+43	+42
2F	+45	+44
30	+47	+46
31	+49	+48
32	+50(赤星)	+50
33	+50(白星)	+50(白星)
34	+50(白星)	+50(白星)
35	+50(白星)	+50(白星)
36	+50(白星)	+50(白星)
37	+50(白星)	+50(白星)
38	+50(白星)	+50(白星)
39	+50(白星)	+50(白星)
3A	+50(白星)	+50(白星)
3B	+50(白星)	+50(白星)
3C	+50(白星)	+50(白星)
3D	+50(白星)	+50(白星)
3E	+50(白星)	+50(白星)
3F	+50(白星)	+50(白星)

特技

nnnn	SKILL 1	SKILL 2	SKILL 3
0001	地圣の技	变身	森の战士
0002	龙圣の技	再移动	草原の战士
0004	天圣の技	强盗	山の战士
0008	风水の技	键开け	海の战士
0010	烈风の技	突击	边境の战士
0020	疾风の技	探索(BUG?)	–
0040	大盾の技	素质	城の战士
0080	见切りの技	カリスマ	–
0100	死生の技	–	–
0200	连续の技	–	破邪
0400	飞龙の技	–	剑斗士
0800	盗む	–	攻击(BUG?)
1000	ワープ	–	–
2000	踊る	–	–
4000	歌う	–	–
8000	召唤	–	–

所有金手指代码对应地址

aa	00~3E h (0~62)d	b	0: +0 4: +1 8: +2 C: +3	c	現在HP2表へ	ed	00~63 h (00~99)d	f	0: +0 8: +1
gg	最大HP2表へ	hh	力 武器LV 魔力+α表へ	i	0~F (+0~+15)	jj	00~1F (+0~+31)	lk	守备+α表へ
mm	移动+α表へ	nnnn	スキル表へ	oooo	名前表へ	qpp	脸谱表へ	rr	道具表へ
ss	00~7F h (0~127)d	tt	增加必杀值表へ	uu	00: 有回数限制 40: 无回数限制	vv	职业表へ		

※1 リー or エゼキエル or ナロン or ルカ

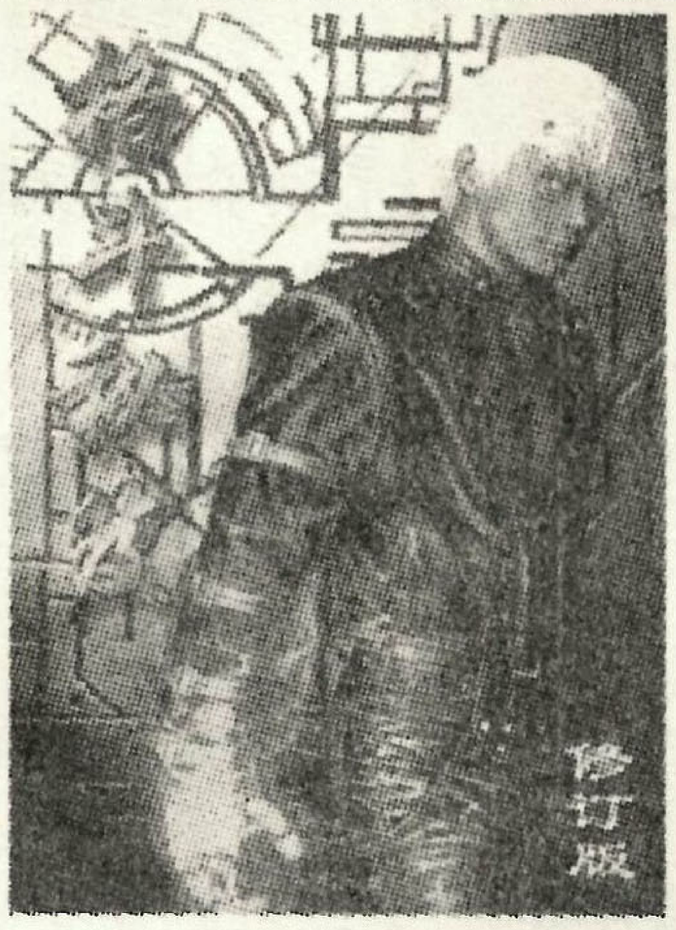
※2 除※1之外的3人或 ライネル

特别优惠

为感谢广大读者一直以来对我们的支持，本编辑部现将一部分已绝版的期刊和丛书少量重新印刷，如有需要请速汇款至邮购部。

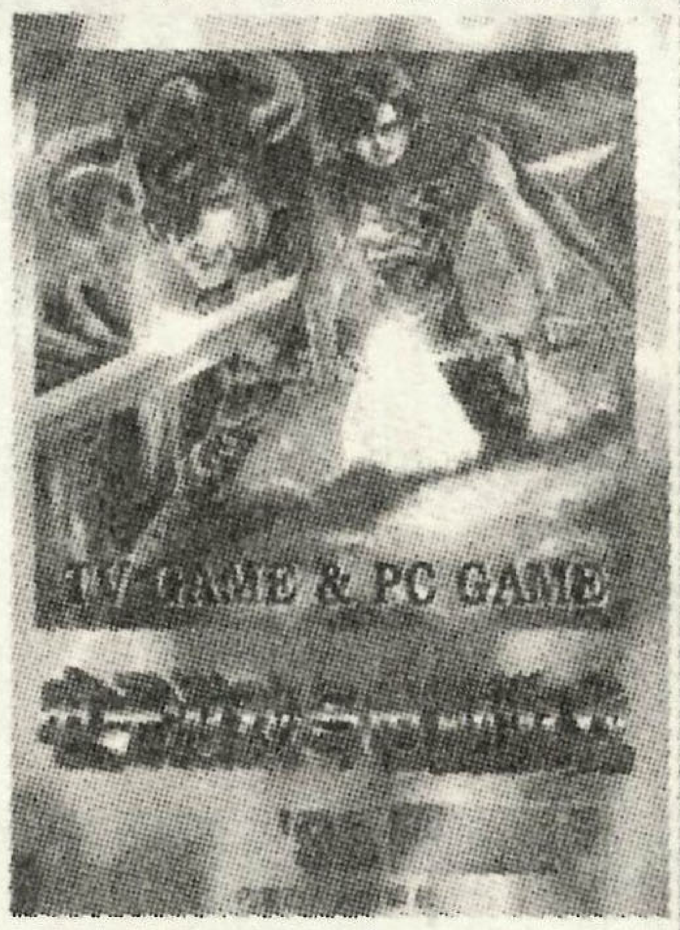
格斗秘笈修定版

~~原价：22.00元~~ 优惠价：18.00元



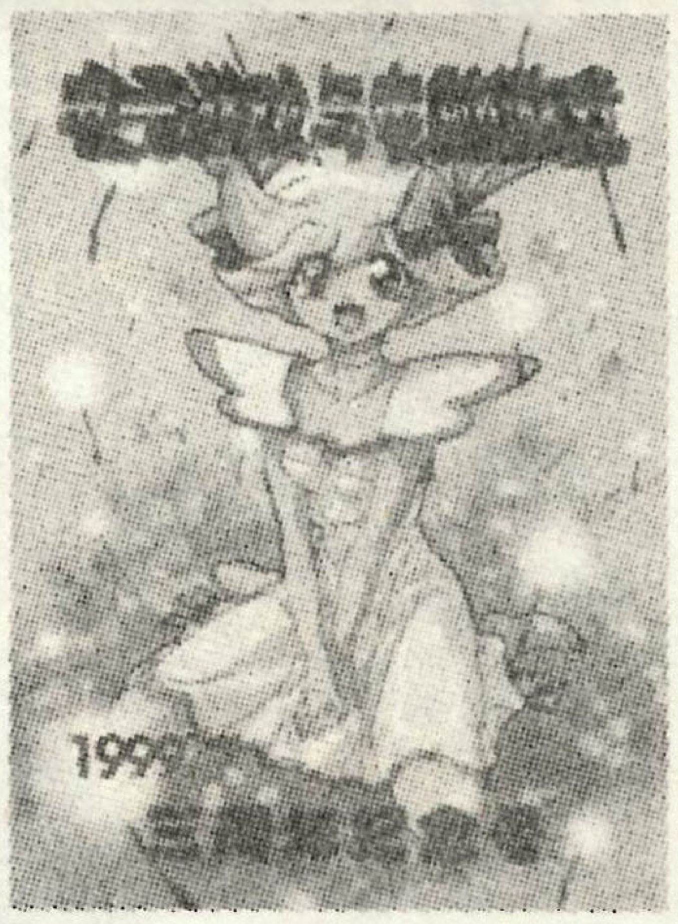
电子游戏与电脑游戏96典藏本

~~原价：22.00元~~ 优惠价：15.00元



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

~~原价：6.50元~~ 优惠价：5.00元



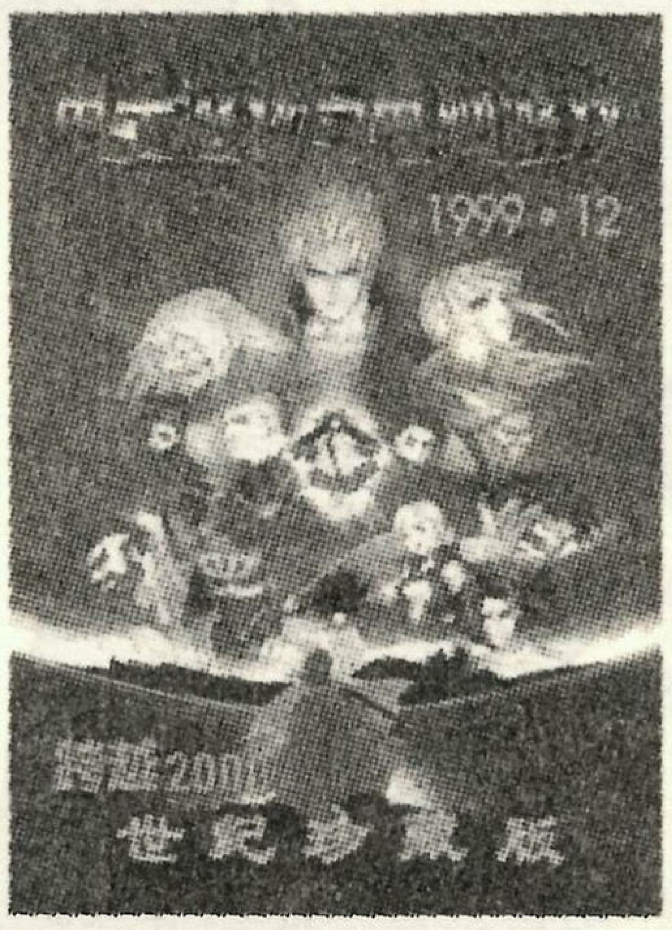
电子游戏最新指南与攻略(5)

~~原价：15.00元~~ 优惠价：13.00元



电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

~~原价：7.90元~~ 优惠价：5.00元



偶像时尚(1)

~~原价：9.80元~~ 优惠价：6.00元



名称	原价	优惠价	备注
秘技宝典·续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购500本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购600本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏97典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏98合订上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购300本
电子游戏与电脑游戏99合订上			

电子游戏广场7、电子游戏广场12、电子游戏广场13、电子游戏广场15、电子游戏广场16、电子游戏广场18、电子游戏广场19、电子游戏广场20、电子游戏广场21、电子游戏广场22、电子游戏广场23、电子游戏广场24、电子游戏广场25、电子游戏广场26

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，如需邮购请速与我邮购部联系或直接汇款，每本定价10元，邮费每本2元，6本以上免邮费。

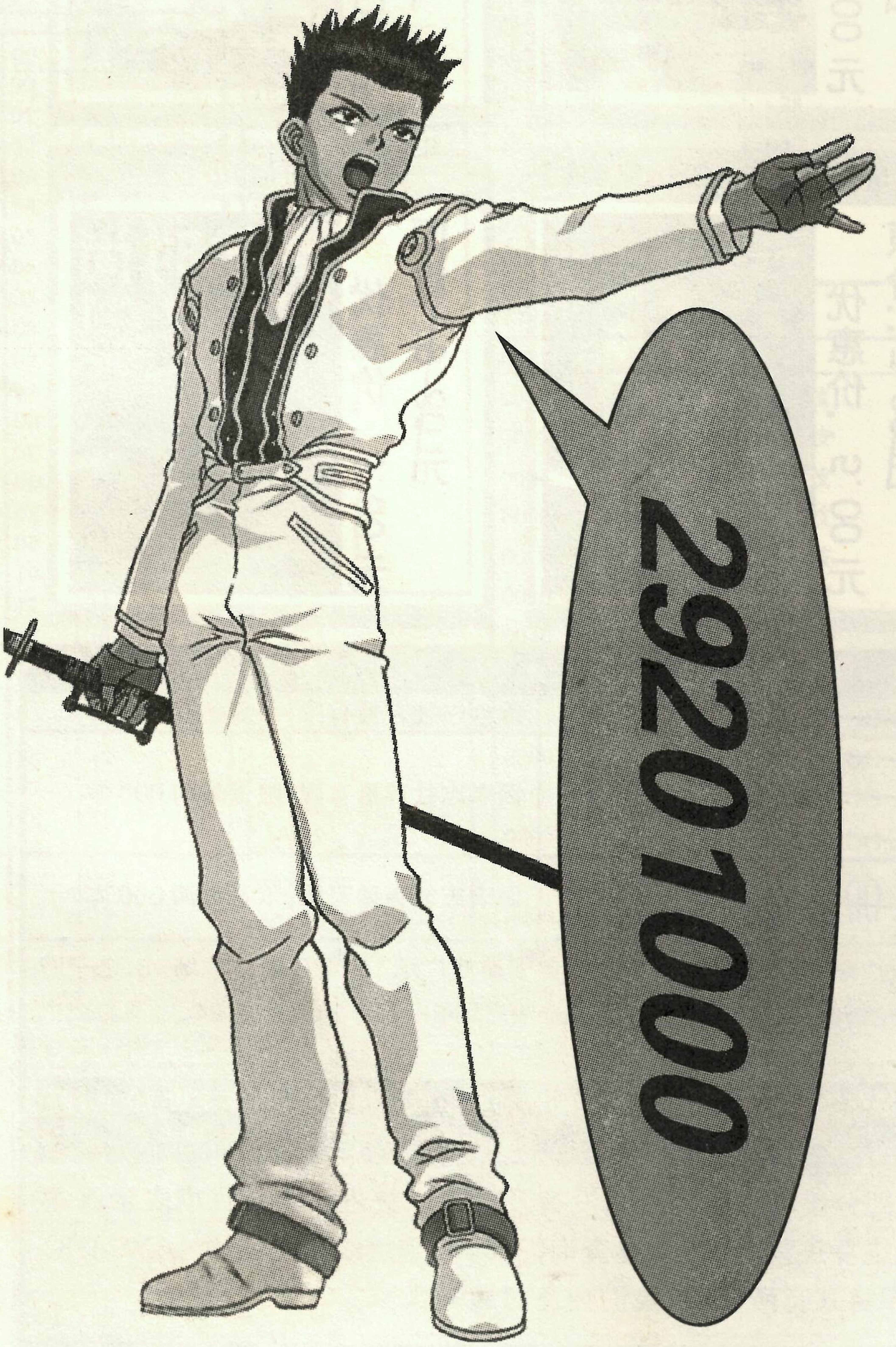
近期因为邮购部搬家，所以导致部分读者邮购的书刊没有及时得以处理，为此我们表示深深的歉意。目前我们邮购部的工作已经恢复正常，如有需要查询的读者，请继续使用010－62924382这个咨询电话和清河邮局062信箱，如将来有所变动，我们会及时通知大家。

欢迎来到“挑战极限”娱乐现场，本节目是由畅捷声讯和NewType网站联合推出的娱乐声讯热线。只要您参加我们的挑战，就有机会获得奖品，我们提供的奖品全部与电玩有关，不用多说想必您已经心里有底了，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

挑战极限第一期　请拨打29201000

按1键：动漫达人，如果您是一个动画、漫画全面精通的人，不妨选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按2键：电玩达人，这个挑战对那些资历较深的老玩家是个不错的选择，您如果觉得自己的水平过硬的话，不妨进去试练试练。



按3键：名作大家谈，您在游戏中有什么技巧、经验或者有自己的观点、想法，可以在这里与其他玩友交流，痛痛快快地说一说，寻找和您情趣相投的朋友，与您共同分享闯关的喜悦。

按4键：经典金曲放送，看着杂志那些经典的动漫介绍，您是不是非常想听这些动漫金曲，那么选择此键不会让您失望。

按5键：电玩文化介绍，如果您想知道电玩发展的历史，各大厂商的介绍以及一些经典作品的推荐，不妨来这里听听。

按6键：中奖说明及查询，经过一番的不懈努力，来看看您的战绩如何，与您想像的水平有没有差别，一查便之。

按7键：玩家留言，您对本节目有什么意见或建议，可以在这里一吐为快，我们会根据您的见解来充实我们的节目。

《电子游戏与电脑游戏》杂志社现向社会全面征集封面设计方案，望全国各地绘画能手踊跃参赛！

游戏 娱乐 文化

T&P

《电子游戏与电脑游戏》封面设计大奖赛

一等奖 1 名　采用设计结果
在杂志首页登出作者照片和简介。
奖金　人民币 5000 元
奖品　PS2、X-BOX、GAMECUBE
三款主机任选一款

二等奖 2 名　奖金　人民币 2000 元
奖品　GBA＋任意二款软件

三等奖10名　奖金　人民币 500 元
奖品　原版游戏软件两款。

鼓励奖 100 名　奖品　《电子游戏与电脑游戏》半年杂志

参赛日期：从即日起至2002年一月

《电子游戏与电脑游戏》陪着热爱她的读者，已经走过了将近五年的风风雨雨。在这段时间里，每次看到封面上的“电子游戏与电脑游戏”这九个熟悉的字时，大家会不会有一种暖暖的温馨在心中流淌呢？毕竟，办杂志的宗旨就是为读者服务。这一次，我们为了回报读者们五年来的不懈支持，将“电电”办成真正属于读者自己的游戏杂志，本编辑部将特别推出设有重奖的“杂志封面设计大奖赛”！！愿全国各地所有爱好绘画设计的读者踊跃参与进来，将自己的聪明才智和巧妙构思展现给大家，成为杂志不可分割的一分子。

- 让我们紧握《电子游戏与电脑游戏》的手！
- 让“电电“成为玩家真正的朋友！
- 设计属于我们自己的杂志！
- 拥有属于新时代最强的主机！
- 快快来拿 PS2! X－BOX! GAMECUBE!!!

设计要求

❶设计规格：正度 16k 纸张大小(可按比例适当放大、缩小。缩放尺寸与实际大小不超过 25%)

❷对杂志封面上的“电子游戏与电脑游戏”和“科学时代”十三个字重新进行设计规划，合理安排。字体、颜色 、由参赛者自行设计，不作限制。

❸“电子游戏与电脑游戏”每字大小不超过“科学时代”每字大小。

❹参赛稿可以是手绘，也可以是电脑绘制。（电脑绘制稿包括彩喷和电子文件）

参赛方法

❶请参赛者将自己的参赛作品及个人简短简历寄至

1 北京市清河邮局 062 信箱　封面设计大奖赛 收
邮编 100085

2 电子邮件地址为 tvgamepcgame@ 263. net

注　请参赛者来信时写清楚姓名、邮编、通讯地址以及准确 的联络方法！

杂志将在期刊中登出设计优秀的作品，并且欢迎读者朋友将自己喜爱的设计方案来信告诉我们。
来信参与评选的读者将有机会参加三等奖和纪念奖的抽奖。



· 本次大赛承办单位
北京万科惠文化发展有限公司
· 本次大赛一切解释权归
北京万科惠文化发展有限公司
· 评委
北京市《电子游戏与电脑游戏》编辑部
海南省科技服务中心　《科学时代》杂志社



ISBN 7-5374-0257-4

9 787537 402576 >

ISBN 7－5374－0257－4/G·61
定价：10.00元